Drakar och Demoner

Demonprinsen



Härskarserien

Demonprinsen

Del Tre av Tre

Konstruktör
Michael Petersén

Redigering
Henrik Strandberg

Grafisk Form
Stefan Thulin

Original
Stefan Thulin

Illustrationer
Peter Köhler
Christine Ahlenbäck
Tony Darwiche
Håkan Ackegård

Produktion
Nils Gulliksson

Repro
Herzogs Repro AB

Tryck
Tryckproduktion AB
Västerås 1990

INLEDNING

Demonprinsen är ett äventyr för fyra till åtta erfarna rollpersoner med färdighetsvärden uppemot 90-100 procent. Det är en fördel om spelledaren också har erfarenhet från tidigare äventyr.

Demonprinsen är det sista äventyret i en serie på tre som utspelar sig i farvattnen väster om Ereb Altor. Äventyren hänger ihop, men kan också spelas var och ett för sig. I slutet av äventyret beskrivs hur Demonprinsen kan spelas av dem som inte har de andra äventyren.

Den första delen var Handelsfursten, som utspelade sig på ön Pandarea. Rollpersonerna drogs in i strider mellan två handelshus och avslöjade samarbetet mellan en handelsman och en grupp lönnmördare.

Den andra delen, Tempelherren, utspelades på Pandarealias södra öar Agriea och Materé. Rollpersonerna begav sig till öarna för att undersöka mystiska händelser. Där råkade de i strid med guden Iaos prästerskap, men insåg snart att en mörkare kult låg bakom och hade infiltrerat prästerskapet. I huvudtemplet på Materé konfronterade de kultledaren Luciano Lupino och kultens verkliga ledare, en odöd drake. Lupino lyckades fly genom en magisk portal i slutet på äventyret.

Demonprinsen tar vid där Tempelherren slutade. Rollpersonerna förföljer Luciano genom portalen och hamnar i Avgrunden, helvetets första krets. Där kan de ta reda på vad som ligger bakom de tidigare händelserna och vilken roll de själva spelar i handlingen.

Materialet som följer är avsett för spelledaren. Du som tänker spela en rollperson i äventyret ska sluta läsa nu. Spelledaren läser lämpligen igenom äventyret innan spelet börjar. Tänk igenom hur spelledarpersonerna ska agera och hur miljöerna ska beskrivas. Gör gärna anteckningar och skisser om det hjälper. Studera kartorna medan du läser beskrivningarna till dem. En engagerad spelledare gör ett roligare spel.

Äventyret är indelat i två huvuddelar. I Bakgrunden beskrivs de nio kretsarna i Ereb Altors helvete där äventyret utspelar sig. Spelledaren måste ha bakgrunden klar för sig för att kunna gestalta spelledarpersonerna på ett övertygande sätt. Sedan följer äventyret. Först beskrivs handlingen i korthet så att spelledaren ser när och i vilken ordning viktiga händelser infaller. Därefter återberättas handlingen i den tidsföljd den troligen kommer att få. Beskrivningar på platser infogas i handlingen. Sedan kommer kartorna och beskrivningar på de spelledarfigurer som förekommer.

När spelledarpersonerna introduceras i handlingen återges ofta vad de säger i en tänkt konversation med rollpersonerna. Det är inte nödvändigt att spelledaren ska läsa upp vad de säger ordagrant. Konversationen är mera ett sätt att beskriva hur spelledarpersonerna uppträder. Använd den som inspiration för egna improvisationer.

Beskrivningarna av platser och händelser ska också fungera som inspiration.

De är inte avsedda att läsas högt (även om en osäker spelledare naturligtvis kan göra det).

Det var några goda råd. Ni gör förstås som ni vill. Lycka till.

DETTA HAR HÄNT

Handelsfursten utspelade sig i staden San Éa på huvudön Pandarea. Rollpersonerna hyrdes av handelshuset DiMercio för att infiltrera det konkurrerande huset Machiavellio. De nästlade sig in och bodde en tid som gäster hos familjen Machiavellio och lämnade information vidare till DiMerico. Vad de inte visste var att de hjälpte till att förbereda en massaker på familjen Machiavellio. DiMercio slaktade hela familjen och kastade skulden på rollpersonerna, som tvingades fly ut i vildmarken. De tillbringade en hel vinter i Pandareas otillgängliga berg innan de infångades av sina förföljare.

Det visade sig att en medlem av huset Machiavellio överlevde massakern. Det var dottern Lucretia, som var ute efter hämnd på rollpersonerna. Hon använde Sanningens svärd för att få dem att avslöja sina uppdragsgivare. Till Lucretias förvåning var rollfigurerna ovetande om att massakern skulle ske. Hon ställde dem inför ett ultimatum. De skulle krossa huset DiMercio eller avrättas omedelbart.

När rollfigurerna började undersöka DiMercio upptäckte de att huset vuxit i makt och rikedom ovanligt snabbt. Det var illa sett av alla, till och med den egna klanen. Människor försvann och dog i anknytning till DiMercios affärer.

Rollfigurerna bevakade DiMercios magasin i hamnen och fick se ett flygande skepp som kom ned från himlen och lade till. Slavar och smuggelvaror lastades ombord, innan skeppet lyfte igen. Rollpersonerna smög ombord och följde med till Vulkanön, en ö dold av evig dimma.

Där upptäckte de vilka som egentligen låg bakom DiMercio. Det var Brödraskapet, en klan av lönnmördare som hade flytt från fastlandet och funnit en fristad på Vulkanön. De tjänade grova pengar på smuggling och slavhandel och hade tagit familjen DiMercio till hjälp för att infiltrera Pandarea. Nu ville de utöka sina affärer till den legala handeln för att tvätta pengarna. De gjorde slut på familjen Machiavellio för att kunna ta över deras handel.

Men spåren slutade inte vid Brödraskapet. De leder vidare mot Iaos prästerskap på ön Agriea. På Agriea fann rollpersonerna en annorlunda kultur. Allt präglades av religionen, till och med var folk bodde. Efter en del efterforskningar fann de att en kult tagit över prästerskapet på ön. De tog sig in i templet i huvudstaden San Paulo och avbröt en blodig ritual.

Spåren ledde dem vidare till ön Materé. Där tog sig rollpersonerna in i iaotismens största helgedom, San Aiolfotemplet. Kulten ägnade sig åt illgärningar där också och en vild strid utbröt. Kultens ledare, tempelherren Luciano Lupino della Peredio, lyckades fly undan förföljarna.Rollpersonerna förföljde honom till en gammal borg på ön. De anföll borgen och en vild strid utbröt. Även denna gång flydde tempelherren, den här gången genom en hemlig utgång.

Rollpersonerna följde honom till en liten dal med döda, förvridna träd. Längst in i dalen fanns en mörk håla från vilken en fruktansvärd stank spred sig. Hjältarna rusade in i hålan i vild jakt på tempelherren. Tyvärr sprang de rakt in i den odöda draken Arraquwâin som gav dem ett varmt mottagande.

Efter en fasansfull strid besegrade rollpersonerna draken och de överlevande fortsatte sökandet efter Luciano. De fann honom framför en virvlande svart malström, en magisk portal, och hann precis se honom försvinna in i mörkret. I Demonprinsen följer rollpersonerna efter Luciano och finner sig strandade i Inferno, där trådarna från deras tidigare äventyr löper samman i en demonisk komplott.

INFERNO

Demonprinsen utspelar sig i tre av helvetets kretsar. Rollpersonerna dras in i konflikten mellan två demonprinsar, något som beskrivs närmare i ÄVENTYRET nedan. Här följer först en kort skildring av helvetet i sin helhet. Därefter beskrivs de tre kretsar som rollpersonerna slungas ned i närmare. Först en ögonvittnesskildring från Altors inferno:

"Länge undflydde jag det rättmätiga straffet för mina synder, men i nådens år 285 upphanns jag av dödens tjänare och nedslungades i Inferno. Fjättrad vid dödsängelns magra springare släpades jag genom den malström som kallas Helvetesporten och är belägen där himmel möter hav och berg längst i nordväst. Genom tunnlar där osaliga andar vrålar i eoner fördes jag till den klyfta som kallas Avgrunden och skär igenom Infernos nio kretsar. På dess rand vilar sju svarta citadell av sten och stål.

Från Avgrundens rand störtades jag ned genom brinnande sfärer. Ledsagad av grinande dödskeruber vars kött hängde löst på ben av stål fördes jag till Domens stod i den inre kretsen. Där väntar de nio domarna klädda i hudar från fördömda vid en stod av svart basalt. De bär som tjänstetecken piskor av syndarnas smärta och vid deras fötter vilar Infernos svarta väktare.

De såg min skuld, att min själ tillhörde den mörkrets furste vars namn inte får nämnas, men som människorna kallar Shaitan. Jag ådömdes att såras och dö på Abydions slagfält i sjätte kretsen. Mitt lidande ska vara till tidens slut."

— Tando Galiheri, caddisk poet

Inferno är ett plan avskilt från Altor, men ändå knutet till människornas värld. Det beskrivs olika av olika trosuppfattningar och folk, men de flesta är ense om att Inferno existerar som ett plågorum för de fördömdas själar. Dit förs de döda själar som genom sina synder har dömt sig själva till evig plåga. Enligt vissa är plågorna tidsbegränsade. I en ny tidsålder ska de fördömdas själar släppas lösa och ges en ny möjlighet till liv. Enligt andra är helvetet för evigt. Inferno är oändligt, liksom kosmos runt Altor. Det är indelat i nio kretsar som sammanbinds av Avgrunden, en klyfta fylld av eld och is. Varje krets är oändlig, men indelas i ändliga sfärer som var och en kan vara lika stora som hela Altor.

Sfärerna befolkas av demoniska varelser som har till uppgift att plåga de fördömda. De kan ta skiftande former men styrs alla av en omättlig ondska, maktlystnad och skräck. De syndare som lyckas förhandla med underjordens herrar kan ta form av demoner och plågoandar, istället för att själva pinas.

Präster och vismän tvistar om huruvida Inferno har skapats samtidigt som Altor. Vissa hävdar att det formats efter skapelsen och är ett resultat av människornas ondska. Andra menar att Inferno är det ursprungliga, och att Altor bara är en skuggbild av helvetets fasor (den uppfattningen får alltid spridning i krig och ofärdstider). De flesta har den traditionella uppfattningen att Altor vilar mellan Inferno och Paradis, som är varandras motpoler. Det är den tolkning som Den Lysande Vägen har gjort till sin officiella lära. Enligt Odo är Mörkrets furste underkastad Etin, den enda sanna guden och lyder hans bud då han straffar syndare. Men många uttolkare menar att den makt människorna kallar Shaitan är minst lika kraftfull som solguden.

Enligt det manuskript som dök upp i Altor på 300-talet och påstås vara skrivet av syndaren Tando Galiheri, enades Inferno under furst Shaitan för många tusen år sedan. Innan dess ska varje krets ha styrts för sig. Klart är ändå att de nio domarna, som dömer själarna, står under Shaitans kontroll sedan oräkneliga tider.

INFERNOS GEOGRAFI

Inferno indelas i nio kretsar, förbundna av den brinnande Avgrunden. Det finns fler fördömda i de högre kretsarna än i de lägre. I nionde kretsen vistas bara de allra svåraste syndarna, pinade under furst Shaitans

egen översyn. Vissa hävdar att Inferno tar olika form beroende på vem som betraktar det. Vi utgår från de beskrivningar som smugglades ut från Abydions slagfält av Tando Galiheri. De nio är uppifrån och ned:

1. Limbo, en grå skuggvärld som bildar gränsen mellan Inferno och Altor. Här hamnar vilsna själar som inte nödvändigtvis är fördömda, men inte kan finna vägen någon annanstans. Styrs av furst Nahema.

2. Köldens krets, där isande vindar sveper över snöklädda vidder och själarna driver i stormen. Styrs av furst Boral.

3. Vilddjurets krets, där syndarna plågas i fuktdrypande, ångande djungler fyllda av fasansfulla väsen. Styrs av furstinnan Lilith.

4. Skuggornas krets, där damm och brännande sol plågar orörliga landskap av djupa klyftor, lava och sten. Här finns inget liv. Vinden nöter bort köttet från de dödas ben för att förvandla dem till död materia. Styrs av furst Târg.

5. Farsoternas krets, träskmarker fyllda av alla tänkbara sjukdomar och plågor. Styrs av furst Belfegor.

6. Krigens krets, där väldiga arméer ständigt drabbar samman och förgör varandra, men ingen någonsin tillåts dö. Styrs av furst Asmodeus som ständigt skickar sina Fördömdas legioner mot grannkretsarna.

7. Smärtornas krets, en oändlig tortyrkammare befolkad av sadistiska demoner och djävulska maskiner. Styrs av furst Astarot.

8. Kaos krets, där allting flyter samman och ständigt förändras. Inga naturlagar gäller och alla sanningar krossas. Här härskar vansinnet. Styrs av furst Malkûth.

9. Den inre kretsen, den nedersta av de nio. Här håller Shaitan hov i sitt svarta citadell som höjer sig över de fyra furstedömena Caina, Antenora, Ptolemea och Giudecca. Här blandas de åtta tidigare kretsarna i en kaotisk mardröm.

Varje krets indelas i sfärer, eller världar, som består av himmel och jord. Det finns ett oräkneligt antal sfärer i varje krets. De förbinds av malströmmar och portaler. Vad som finns mellan sfärerna har ingen lyckats lista ut. Genom varje sfär löper *Avgrunden* som förbinder de olika kretsarna. Ingen har kunnat förklara hur samma klyfta kan sammanbinda ett oändligt antal världar, men Inferno är inte logiskt till sin form. Längst ned i Avgrunden, i den inre kretsens mitt, finns Domens svarta stenstod. Där väntar de nio domarna på att sända osaliga andar till den rätta plågan. Det sägs att Shaitans själ är bunden i Domens stod. Om den förstörs, förintas Inferno.



Lilith

MAKTSPELET

Inferno har trots sin kaotiska ordning en fast styrelse. Högst står furst Shaitan som håller hov i det svarta Citadellet i inre kretsen. Hans ord är lag. Hans vilja kan förinta världar. Varje prins och ädling söker vinna hans välvilja. Troligen framställer Shaitan sig själv som mer unik och kraftfull än han i sanning är, för att avskräcka andra furstar från att försöka gripa makten.

De åtta lägre kretsarna styrs av åtta furstar som ständigt slåss inbördes om makten. Under sig har de en komplicerad hierarki av demoniska ädlingar som försöker skaffa sig makt med alla medel. Mord och svek är den normala umgängesformen vid hoven. Ambitiösa ädlingar söker sig till Shaitans hov i nionde kretsen för att skaffa sig inflytande. En småfurste som försöker utvidga sitt rike börjar i allmänhet med att skapa en ny sfär och därifrån försöka infiltrera andra småfurstars sfärer. Maktspelet omfattar också mänskliga brickor och intriger i Altor och andra världar.

Det är allmänt känt att de nio omutliga domarna vid Domens stod är mottagliga för mutor. Särskilt Belfegor har lyckats skaffa sig ovanligt många plågade själar genom bestickningar till domsmännen. Själar kan också försvinna på vägen till domens stod och föras till olika demonfurstars arméer. Maktspelet är så komplicerat att ingen utifrån kan bedöma det. Den officiella ideologin i Inferno säger att Shaitan är maktens grund, ondskan inkarnerad och alltings ursprung. Eftersom gott förutsätter ont, måste ondskan vara föregångaren till godheten. Etin och de andra livsbejakande gudarna skapades som motpoler till Shaitan, som är ursprunget. I alla fall hävdar han själv det. Enligt det sättet att tänka är ondskan det naturliga. Godheten är en falsk hinna som ändå bara döljer själviska motiv. Infernos invånare betraktar människor, och i synnerhet goda gudar, som hycklare som försöker dölja sina egna ruttna motiv.

I Inferno är makt rätt. Den som kan betvinga andra har rätt att göra så. Shaitan regerar utifrån sin överlägsna styrka. Det finns inga fasta dynastier. Om en furstefamilj tappar inflytande kan de inte åberopa blodsrätt för att uppväga att de inte har styrka nog att sätta bakom sina anspråk.

DEMONER

Inferno bebos av olika demoniska raser. Fixeringen vid styrka och makt gör att demoner ofta är groteskt stora med betar, klor och naturliga vapen, om de inte har inneboende magi eller något annat som kan uppväga en mindre fysisk styrka.

Olika demonraser kan para sig med varandra, något som har lett till en förvillande uppsjö av varelser med olika mängder lemmar, ögon och huvuden. Alla demoner är tvekönade och kan vid behov befrukta sig själva. De kan också få avkomma med människor och med andra humanoider och i vissa fall med djur. För enkelhetens skull omskriver vi alla demoner som för rollpersonernas blickar ser manliga ut som "han". Demoner med ett i mänskliga ögon kvinnligt yttre är ovanliga, även om de förekommer. De flesta demoner förändras under sitt liv. De är små som hundvalpar när de föds. Demoner kan inte kosta på sig att vara sårbara när de är dräktiga, så ungarna föds små och överges tidigt. Under de första veckorna växer de snabbt. När de får makt förändras deras kroppar. Demoner som får makt utvecklar större styrka och fler naturliga vapen. De som inte lyckas hävda sig blir aldrig större än hundvalpar och blir antagligen uppätna under sina första levnadsveckor.

Förmågan att byta skepnad uppstår också spontant hos demoner med tillräckligt stor makt. Shaitan själv kan anta vilka former han vill, men i sin grundform är han en väldig oformlig massa av lemmar, betar, klor och tentakler.

Särskilda demoner beskrivs i slutet av äventyret. Behöver du fler kan du använda de vanliga reglerna för att skapa nya.

MAGI I INFERNO

Magi fungerar inte riktigt som vanligt i Inferno. Det beror på att många kretsar och varelser är så kraftigt magiska i sig själva och att det finns stora källor av magisk kraft i Inferno. Först tar vi förändringar till nya magireglerna:



Ingen demonmagi fungerar i Inferno. Det är demonernas hemplan och de påverkas inte av besvärjelser där.

All Animism fungerar med halv styrka. Animismen tar sin kraft från det levande och växande i vår värld, krafter som har mycket lite inflytande i Inferno. Det innebär att besvärjelserna har hälften så stor chans att lyckas som vanligt och det krävs två PSY-poäng för en effektgrad. Alla animistiska besvärjelser har hälften så stor räckvidd som vanligt.

Nekromantiska besvärjelser har större kraft än vanligt. Magikern har dubbelt så stor chans att lyckas som vanligt och kräver hälften så många PSY-poäng. Räckvidd och tid fördubblas.

I gamla reglerna fungerar Hela på halv styrka och Mörker på dubbel styrka.

I närheten av Kaoskretsens Vortex förändras magiska färdigheter kraftigt. Det beskrivs närmare nedan.

Inferno påverkar också rollpersonerna annat än magiskt. Börjar de tala, skämtsamt eller allvarligt, om att göra något ondsint så bör spelledaren komma med uppmuntrande tillrop och säga att tanken känns bra. Inferno påverkar och förändrar människosjälen. Det är helt berättigat för spelledaren att bestämma att allt som spelarna skämtsamt säger om onda handlingar verkligen utförs av rollpersonerna. Den som bär Sanningens svärd påverkas inte av Infernos ondska på samma sätt. (Men om han häver ur sig för mycket dumheter kommer å andra sidan den glömda guden att överge honom.)

AVGRUNDEN

"Röken steg från Khraal Bahlscharoch och hundratusen döda täckte slätten. Fjorton legioner sände furst Asmodeus ut för att inta Avgrundens rand. Sju återstod efter Bahlscharoch när vi tågade mot Aiunus och en säker död. Den smala vägen var uthuggen ur det svarta berget. Hängbroar av stål löpte över eldfyllda klyftor. Till höger öppnade sig Avgrunden. Till vänster reste sig Järnbergen upp mot Limbo. Vi led svårt av feber och sergeanternas spikflätade piskor. Berg av lik blockerade vägen bakom oss. De som inte uthärdade slakten kastade sig ned i den brinnande klyftan, bara för att återföras till leden av skrattande dödskeruber.

På den stenlagda platsen framför Citadell Aiunus väntade Antraxhus arméer, med flygande ormar och järnspottande kanoner. Striden rasade i nio dagar. Vi föll till sista man och och torterades länge av baahls krigare innan vi fick återvända till Abydion, där straffet för vårt misslyckande väntade."

— Tando Galiheri om Asmodeus misslyckade härtåg mot Avgrunden

Avgrunden är ingen egen krets, utan utgörs av den eldfyllda klyfta som löper från Limbo ned till Shaitans hov. Klyftan klyver de istäckta Järnbergen som ingen någonsin lyckats forcera. Längs Avgrundens rand, som löper i zig-zag ned genom kretsarna, ligger detta lilla men mäktiga rike som styrs av furst Antraxhus. Citadell och borgar ligger som pärlband på båda sidor om klyftan. De är inbyggda i bergen och klättrar på bergssidan med smala skyttegluggar och utsirade balkonger. Flera hundra meter långa, smala broar av vajrar och stålbjälkar förbinder Avgrundens båda sidor med varandra.

Antraxhus härskar från Aiunus, ett väldigt citadell inbyggt i berget strax under Limbo. Under sig har han ytterligare sju citadell styrda av mindre prinsar. Avgrundens torn och städer är byggda i svart sten och järn från gruvorna i Järnbergen. Städerna genomkorsas av smala gränder och broar fyllda av tiggare och krymplingar. Berget är genomvävt av smala, höga gångar som öppnar sig i runda eller mångkantiga rum. Ramper, schakt, trappor och stegar förbinder olika plan. Överallt känns en stark doft av svavel och syra. Luften är torr och hett, närmare 35 grader.

Vid Aiunus korsas klyftan av Smärtornas bro, en kilometerlång bro byggd av stål och människoben. Det är härifrån själarna störtas ned mot Domens stod vid Avgrundens botten. I eldhavet under bron flyger dödskeruber som ledsagar de fördömda ned genom kretsarna.

MAKTSPELET

Antraxhus ställer ständigt upp arméer för att inta obevakade sfärer och utvidga sitt område. Han anser att Avgrunden är ursprunget till hela Inferno och att han därför har rätt till makten över samtliga kretsar. Antraxhus hyr också ut sina legioner till andra furstar för att underhålla maktkampen och om möjligt uppnå något på det sättet. Han har alltid minst 20 miljoner krigare i vapen. Om inga andra möjligheter yppar sig, låter han dem slåss mot varandra.

Han har ofta slutit fördrag med furstarna för de nedre kretsarna, Astarot och Malkûth, i försök att inta Köldens och Vilddjurets krets. På senare tid har mycket av hans kraft koncentrerats på Asmodeus, som tycks road av att skicka ut sina legioner av fördömda själar mot Avgrunden.

Antraxhus har en stark position i och med att Avgrunden är en lämplig väg att ta för den som vill angripa andra kretsar. Han säljer rätten att resa genom riket i utbyte mot egna militära fördelar. Antraxhus närmaste hand är överbefälhavaren Behmoth som leder styrkorna. Behmoth konspirerar på egen hand med furst Astarot kring ett försök att störta Antraxhus från makten. Otaliga mindre intriger pågår naturligtvis också.

AVGRUNDENS FOLK

Största delen av Avgrundens folk består av baahl, en demonisk ras svuren åt krig och plundring. De liknar människor, men är längre och större med regnbågsskimrande hy och svarta ögon. Naglarna är grova klor och tänderna vassa rovdjursbetar. Armar och ben har två leder i stället för en. I likhet med många demonraser förändras baahl när deras maktposition ändras. Mäktiga baahl är betydligt större och starkare än sina underlydande. Se Spelledarpersoner för närmare beskrivning av baahl.

Antraxhus själv och de högsta ädlingarna i de sju citadellen är av mer obestämd härkomst. Kanske är de baahl som har förändrats så kraftig av sin makt att de inte kan kännas igen. Kanske tillhör de andra demoniska raser.

I Avgrunden finns inte många plågade själar, annat än de slavar som har fastnat här på sin färd mot de nedre kretsarna. De fördömda är beredda att betala vad som helst för att byta straffen längre ned mot slaveriet i Antraxhus gruvor.

Livet i Avgrunden är en kamp om makt och inflytande. Otaliga krig och dödliga tävlingar används för att avgöra vem som har rätt i tvister. Det finns ingen lagstiftning eller rättstradition. Den som segrar har rätten på sin sida.

Baahl är samlade i klaner, men släktsammanhållningen är inte särdeles stark. En klan utgörs av de baahl som lever tillsammans i en khraal, ett fäste uthugget ur klippan. De varierar från små khraal med 2000 medlemmar till de stora citadellen med flera miljoner invånare.

Familjer existerar inte, faderskapet är alltid okänt bland demoner. Osäkerheten kring vem som är släkt med vem är total. De unga kan räkna med en smula skydd från sin mor strax efter födelsen, men hon glömmer snabbt bort dem. Om de blir ett hot mot henne tvekar hon inte att döda dem. Baahl är så gott som odödliga och mycket fruktsamma, så de kan alltid skaffa nya ungar.

Vanligare är att individer sluter sig samman kring ett gemensamt mål, vanligen att utplåna eller underkuva en annan grupp. Sådana intressegrupper kan hålla ihop i flera år, men faller alltid samman förr eller senare när svek och förräderi uppdagas. Den vanligaste samarbetsformen är en strikt hierarki. En mäktig baahl regerar över underlydande som är för svaga för att sätta sig upp mot honom. Alla försöker avancera för att störta sin herre. Hackordningen bekräftas hela tiden med hot och våld.

SKUGGORNAS KRETS

"Dammet ligger som en hinna över allt. Det tränger in i kroppen och gör andningen tung. Öppna sår blir variga infektioner fyllda av damm. Det enda som lever där är flugor, väldiga svärmar som skockas kring de ruttnande liken och de levandes öppna sår. Vi marscherade en evighet genom dammet, kokades i lavafloderna och krossades av stenblocken i jordbävningarna. Överallt stapplar de fördömda, sönderslitna av vinden som nöter köttet från benen. Vi trampade deras kroppar under oss på vägen mot Mirâsch."

— Tando Galiheri om Asmodeus fälttåg mot Skuggornas krets

Skuggornas krets är den fjärde i ordningen, en öken täckt av grått, tjockt damm. Det är fruktansvärt hett, mellan 35 och 50 grader. Två svarta solar kastar ett dunkelt ljus och himlen förmörkas av ett gråsvart dis.

Här och där reser sig nedslipade klippmassiv. Klyftor öppnar sig och lavafloder väller fram, för att stelna och täckas med damm. Jordbävningar är mycket vanligt. En enveten vind fylld av grovt damm slipar ned allt i sin väg. Svärmar av stora flugor är de enda levande varelser man ser.

Överallt finns de fördömdas själar; mänskliga kroppar som vandrar nakna genom det sönderbrända landskapet. Vinden och solen sliter långsamt ned deras kött, så att huden hänger som slamsor på kropparna. Vid de många lavafloderna ser man människor som kokas till svarta skelett, för att kravla sig upp ur floden, återbilda kött och hud och sedan kasta sig tillbaka ned i lavan.

Den enda verksamhet som syns i landskapet är de enstaka gruvorna och stenbrotten. Där arbetar fördömda själar med att hugga sten och bryta malm. De bär sedan malmen på sina bara ryggar i långa karavaner mot staden Mirâsch.

MIRÂSCH

Bara en av Skuggkretsens sfärer är bebodd av demoner. Det är Mirâsch, en sfär som har fått namn efter staden som ligger där. Därifrån öppnar sig portaler mot alla andra sfärer i kretsen. I Mirâsch styr furst Târg, en uppkomling bland demonprinsarna som bara haft makten i några hundra år.

Staden består av kilometerhöga fyrsidiga byggnader med släta, raka väggar. De kallas gomrath av invånarna. Byggnaderna lutar svagt in mot mittpunkten och en svart kub med 500 meters diameter, furst Târgs palats. Byggnaderna har inga synbara öppningar. Vinden blåser kraftigare än vanligt mellan stenmonoliterna. Man ser sällan några invånare ute, annat än förirrade själar som vacklar fram mellan husen. Enstaka karavaner, kilometerlånga rader av fördömda som bär tunga stenar på ryggen, kan ses ringla sig in mot staden.

På insidan påminner Miràschs gomrath mycket om khraalforten i Avgrunden. Höga, smala korridorer sammanbinder grottliknande rum. En kombination av trappor, ramper och stegar används för att ta sig mellan olika plan. Öppna avgrunder med hängbroar är vanliga. Stinkande späcklampor lyser upp.

MAKTSPELET

Furst Târgs makt är långt ifrån oomstridd. Han var till för några hundra år sedan en härförare under Asmodeus. Efter ett oväntat lyckat fälttåg mot Mirâsch då den forne furst Baalcepher störtades och drevs i landsflykt, insatte han sig själv som härskare i kretsen och bröt med sin forne herre. Det retade Asmodeus oerhört och sedan dess har Krigsherren oavbrutet försökt störta Târg från makten.

Andra demonprinsar har också gjort anspråk på Skuggornas krets, som är ett gammalt och prestigefyllt helvete. Det viskas att en av Târgs gamla adjutanter, Exxatha, samlar trupper i en intilliggande sfär för att bryta in i Mirâsch.

SKUGGORNAS FOLK

Bara en liten del av Skuggkretsens invånare är demoner. De utgör ungefär en tjugondel av alla, de fördömda inräknade. De vanligaste demonerna är en art som kallas pazuzu, flugmästarna. De har gröngrå, vårtig hud och är ständigt omgivna av moln av stora flugor. Det gör att Miråschs byggnader är fyllda med flugor. En mindre vanlig demontyp är nagan, en ormdemon som kan ta skepnad av människa eller orm.

Större del av befolkningen, nära en femtedel, utgör gruzerna. De är långa, askfärgade varelser som liknar ett mellanting mellan reptil och fluga. Gruzerna utför det mesta arbetet i Miråsch och fungerar som tjänare åt demonerna.

Miråsch och resten av kretsen kännetecknas av en melankoli över alltings förgänglighet. Den blodtörst och livshunger som är vanlig bland demoner annars finns knappast här. Gruzerna är ett långsamt, sävligt folk med sorgsna facettögon. Också pazuzu och naga är mer upptagna med alltings förgänglighet än vad som är vanligt bland demoner.

Med jämna mellanrum utförs väldiga riter i furst Tårgs palats, då pazuzu och gruz låter sig blästras till döds av den sandiga ökenvinden som drivs in i luftschakt och uppnår stormstyrka. Kvar blir bara renskavda ben, som läggs ut i sanden att försvinna. Det är en lugn och sorgsen ceremoni av en helt annan typ än i de andra kretsarna.

Också de fördömda omfattas av en slags omsorg. Deras lidande är oundvikligt, men ingen pazuzu eller gruz plågar sina fångar för nöjes skull. Man kan se pazuzu stå i timmar omvälvda av ökenvinden och stilla betrakta leden av fördömda som släpar stenar in mot staden.

KAOS KRETS

"Portalen bildade en väg, en flod av mörka skepnader, som ledde oss in i Kaos hjärta. Där finns inga fasta arméer som möter en inkräktare. Men kaosfurstarna har makt att sända själva marken och himlen mot sina fiender. Framför oss reste sig varelser av jord och sten som gick emot oss. Ur luften formades drakar med regnbågsskimrande vingar. Vägen under oss blev ett gungfly, en svingande hängbro över en bottenlös avgrund. Våra huggsablar blev till ringlande ormar och under rustningen kröp insekter. Legionerna skingrades i förvirring och Kaos stod kvar, ointaget."

— Tando Galiheri om Asmodeus fälttåg mot Kaos

Kaos är den åttonde kretsen. Där finns bara enstaka, mycket svåra syndare som plågas av vansinnet. Kaos är den mest nyskapande delen av Inferno. Dess furstar har sedan länge skaffat sig makt att betvinga materien och forma den efter sina egna vansinniga sinnen.

Till skillnad från andra kretsar finns inga klart avskilda sfärer i Kaos. Allt flyter in i vart annat. Kretsen är en oändlig rymd där stenblock, levande varelser, vattenfyllda sfärer, världar och byggnader sveper runt i malströmmar. Världar förintas och skapas hela tiden. Fördömda själar slungas skrikande runt i virvelströmmarna. Den enda fasta punkten finns i nordost, där Järnbergen höjer sig, kluvna av Avgrunden. Det är den enda säkra vägen mellan Kaos och de andra kretsarna. Det har, tillsammans med Kaosfurstarnas makt, gjort att kretsen är lite hotad utifrån.

Det är inte helt lätt att förflytta sig i Kaos. Demonerna teleporterar, flyger eller rider på bevingade ormar och drakar. De mäktiga furstarna kan förvrida materien och på så sätt förflytta sig. De kan förvrida själva kretsarnas gränser och på så sätt ta sig in i andra delar av Inferno. Portar och vägar leder mellan olika platser, men de förändras lika snabbt som de skapas så

inga transportvägar är säkra. Vad som förr var vägen till furst Dilvishs slott kan nu leda in i en brinnande sol.

VORTEX

Vortex är den största virvelströmmen och det som mest liknar Kaos mittpunkt. Det är en virvlande malström av rött ljus som vrider sig in i sig själv. Den löper genom hela Kaos, utan början eller slut. Många teorier finns om vad som döljs i Vortex' mitt, men ingen som vågat sig in har återvänt.

Liksom Antraxhus hävdar att Avgrunden är Infernos ursprung, påstår Kaosfurstarna att Vortex är grunden för förintelse och nyskapande. Det ligger något i det. Kaoskrafterna skapas ur Vortex. Det är därur all magisk kraft kommer. I närheten deformeras all tanke och materia och omskapas ständigt. Den som befinner sig nära Vortex en längre tid förlorar sig själv och blir vansinnig.

Vortex är en källa för magisk kraft. Alla magiker som vistas i närheten av malströmmen har ständigt dubbla antalet PSY-poäng mot vanligt. All elementarmagi har dubbel effekt. LJUS gör ett dubbelt så stort ljus. LÅGA blir en dubbel så stor låga, och så vidare. Däremot fungerar illusioner dåligt. De förvrids av den starka kraften, så att magikern inte kan kontrollera dem ordentligt. Ofta tar de verklig form och blir inte alls de harmlösa skuggspel som magikern hade önskat. Spelledaren bestämmer vilka former de tar, istället för dem magikern hade velat se. Tyvärr innebär den magiska kraften också att det är lättare att misslyckas. Alla misslyckade besvärjelser innebär en snedtändning! Färdigheten Känna magi fungerar inte alls i närheten av Vortex. Det finns för stora magiska strömmar som stör ut alla mindre variationer.

Runt Vortex kretsar många världar. Störst är den svarta satellit av järn som är furst Malkûths fäste. Malkûth har härskat över Kaos i många tusen år. Hans vilja kan obesvärat förändra materien, ja, förändra själva Vortex. Enligt legenden är han inte en demon från början, utan en dödlig magiker som lärde sig tämja Vortex' krafter och gjorde sig till furste i Inferno.

Malkûths fästning är ett osannolikt palats byggt i alla tänkbara material. Här härskar inte den tungsinta våldsamheten och melankolin från många andra kretsar. Palatset är fyllt av springbrunnar, konstskatter, vackra slavar och imponerande pelarsalar. I närheten av Xanthanu, som Malkûth kallar sitt palats, cirklar flera andra småfurstars hov.

MAKTSPELET

Malkûth har härskat i många tusen år och ingenting tycks hota honom. Hans makt över Vortex är tillräckligt för att skrämma övriga furstar från att ta makten. Kaos är dessutom inte toppstyrt och diktatoriskt som resten av Inferno. Malkûth gör inga försök att påtvinga någon regler eller tvinga någon att stödja honom i hans planer. Han uppskattar mer den raffinerade hovdiplomatin som har utvecklats under årslånga festbaler i de magnifika flygande palatsen. Öppen aggression betraktas närmast som något vulgärt i Kaoskretsen. Den är dessutom lätt att kväsa med magiska medel. Nej, mer sublima metoder föredras. Lönnmord, intriger och omständliga konspirationer är det mest uppskattade tidsfördrivet bland ädlingarna.

Inga allianser blir heller långlivade. Möjligen kan några individer sluta sig samman för att genomföra en enstaka gemensam plan, men några fasta grupper existerar inte. Var och en för sig och Malkûth mot alla.

Malkûth har stora planer för att utvidga sin makt utanför Kaos. Han har gett sig in i konspirationer för att komma åt Skuggplanet, något som rollpersonerna kommer att bli varse.

KAOS INNEVÅNARE

Den största delen av Kaoskretsens invånare utgörs av belmôner, en människoliknande art med halvgenomskinlig hud och vita ögon. De har mindre magiska krafter än demonerna, men en del belmôner har lyck-

ats skaffa sig stor makt. Belmônerna är födda ur Vortex och nära besläktade med kaos. Deras kroppar har en tendens att tappa strukturen och flyta ut till amöbaliknande klumpar. De är enkönade och förökar sig genom en slags delning. Kaos starkt muterande krafter gör att de ändå förändras mycket snabbt. Inga former av familj eller släktmönster förekommer. Belmônerna lämnar sina ungar strax efter födseln och låter dem klara sig själva.

De är impulsiva och lätt förvirrade, men kan också komma på lysande idéer. Många genialiska uppfinningar har gjorts av belmôner. Officiellt fungerar de som en slags tjänare åt demonfurstarna, men de är så förvirrade och opålitliga att de knappast duger som tjänare. Nästan en tredjedel av Kaos invånare är demoner. Det är bland dem den lilla gruppen Kaosfurstar som styr kretsen finns. Furstarna har egna palats som färdas runt i Kaos malströmmar. De tillhör inte någon särskild demonras, utan kommer från alla hörn av Inferno och från andra världar. Till Kaos söker sig de som har svårt att tåla den hårda disciplinen och fixeringen vid styrka som finns i andra kretsar.

Dyrkan av Shaitan, som är den officiella religionen i övriga Inferno, har inte fått något större genomslag i Kaos. Övriga demoner betraktas lite nedlåtande, som vulgära och råbarkade. De enstaka fördömda själar som döms till Kaos tar man överhuvudtaget ingen notis om. Enstaka av dem lyckas undvika vansinnet. Några har till och med avancerat och skaffat sig inflytande i kretsen.

ÄVENTYRET

Rollpersonerna närmar sig upplösningen på Härskarserien. I den här delen avslöjas den demoniska komplott som legat bakom det hela.

För många eoner sedan råkade två demonprinsar i strid med varandra. Konflikten fördes i deras kretsar, över hela Inferno och i den värld som människorna kallar Altor.

Demonprinsarna valde att inte agera direkt i Altor, utan via agenter och ombud. Dessa visste så gott som aldrig vilka de tjänade, eller ens att de tjänade någon.

Tiden gick och striden rasade vidare. Näten av agenter och ombud blev allt mer vidsträckta. Falska ledtrådar, dimridåer och lögner bildade ett intrikat spindelnät. Krig rasade, pesten härjade, uppror slogs ned. Allt som delar av spelet mellan de två demonprinsarna. Altor blev deras spelplan och folket där deras spelpjäser.

Vi befinner oss i nutiden. Prinsarnas spel har spritt sig till Pandarealia. Allt som har skett har varit delar av deras komplotter. De kontrollerade var sitt handelshus i striderna på Pandarea. Rollpersonerna arbetade i själva verket för Târg, furste över Skuggplanet, medan brödraskapet och piraterna var Malkûths ovetande redskap.

I Tempelherren ledde Malkûth i hemlighet dödskulten, via sin tjänare Luciano. Luciano är en demon som bara låtsades lyda under draken Arraquwâin. Prästerskapet agerade bara för egen räkning, de var en av Malkûths rökridåer, och rollpersonerna var Târgs ovetande agenter.

Händelserna spelar nu Târg i händerna. Rollpersonerna har visat sig vara kraftfulla spelpjäser. Och striden rasar vidare...

I Demonprinsen nedstiger våra hjältar i helvetet, eller Inferno som demonerna föredrar att kalla det. De hamnar vid Avgrundens rand och ser en väldig stad växa ut ur ett bergsmassiv vid horisonten. Av tempelherren syns inget spår.

Efter att ha begett sig till staden, som är Antraxhus fäste Aiunus, finner rollpersonerna att Luciano är välkänd i Avgrunden. Han har ett eget torn ett stycke från Aiunus. Efter diverse eftersökningar finner rollpersonerna att Luciano inte finns kvar i Avgrunden och att han tycks arbeta för demonfursten Malkûth, herre över Kaos. De får rådet att kontakta Malkûths arvfien-

de Târg och kan mot viss ersättning få hjälp att ta sig till Skuggkretsen.

Rollpersonerna dyker upp i Skuggkretsen, i ett moln av damm. De blir vittnen till ett överfall och räddar en ung demon undan belmôniska trupper. Fler soldater anländer och de tvingas fly i panik. Efter en lång flykt når de säkerheten. Den unga demonen visar sig vara furst Târgs favoritbarn och arvtagare.

Även demonprinsar kan var tacksamma, så rollpersonerna tas väl emot vid hovet. Târg berättar en fullständigt vilseledande historia för rollpersonerna och rekryterar deras hjälp mer direkt än tidigare. En tid senare marscherar en stor här mot Malkûths Kaoskrets, med rollpersonerna som "rådgivare". Deras jobb är att infiltrera och ta ut Malkûth, medan härarna möts.

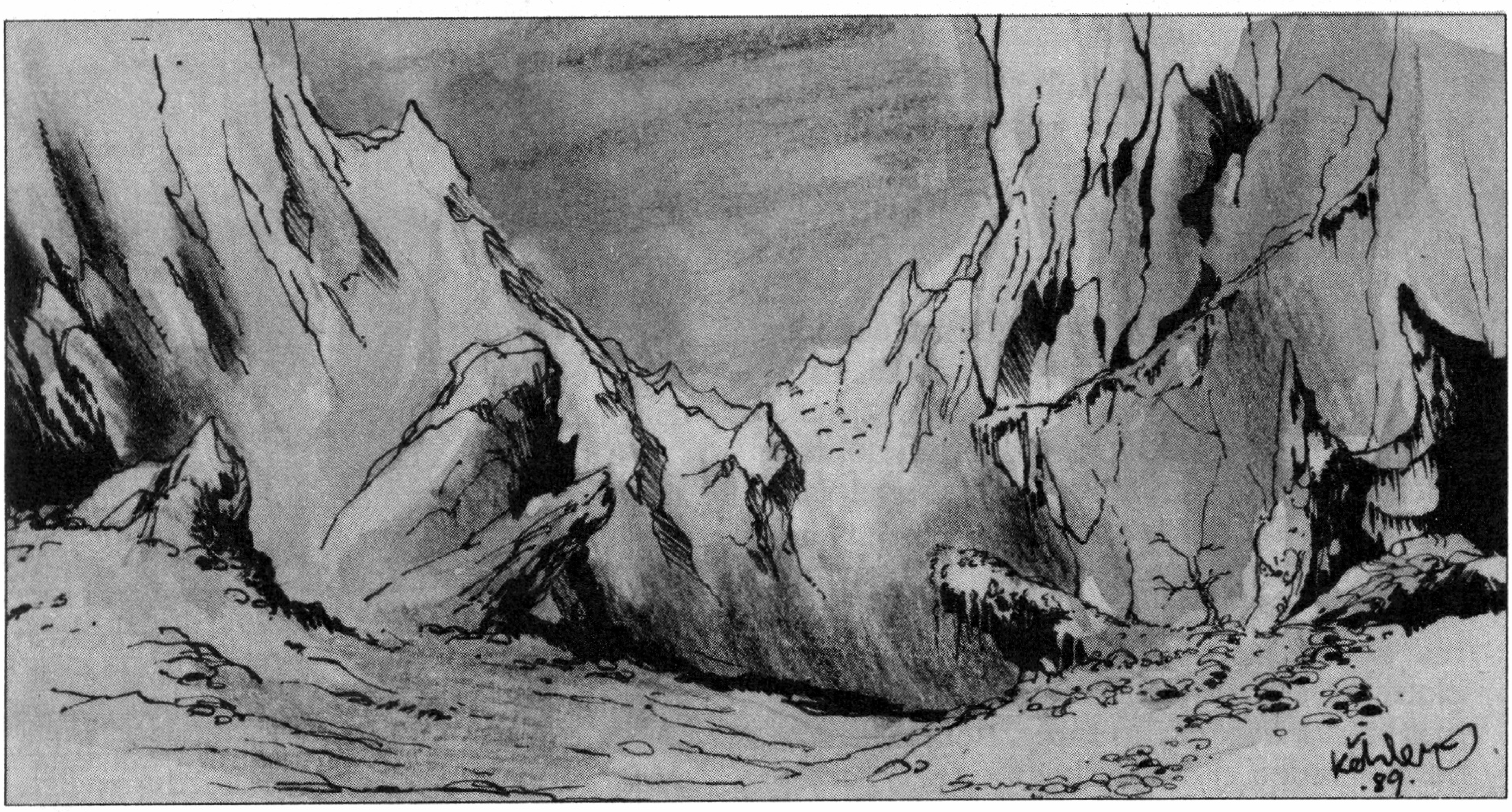
Väl inne i Kaos krets försöker rollpersonerna ta sig igenom en ständigt föränderlande värld. Till slut når de Malkûths fäste vid Vortex.

En fasansfull strid utbryter. Malkûth faller, och marken rämnar och himlen förmörkas. Allt blir stilla och Târg anländer i ett stormmoln. Han övertar Kaos krets och insätter sin son som marionetthärskare. Sedan avslöjar han att allt varit ett spel mellan honom och Malkûth. Rollpersonerna återvänder till Altor, äldre och förhoppningsvis något visare.

EPISOD ETT: NED I UNDERJORDEN

Rollpersonerna befinner sig i slutet av Tempelherren i Arraquwâins håla. Luciano Peridio har försvunnit in i en svart malström som öppnat sig på klippväggen. Nu ser de den svarta portalen sakta krympa ihop på väggen. De måste omedelbart hoppa in efter Luciano om de inte vill förlora honom för evigt. Motsträviga rollpersoner kan dras in i portalen av de stormvindar som malströmmen skapar. Om någon stackars rollperson sugs in lär de andra hoppa efter för att rädda sin kamrat.

Befinner sig rollpersonerna av någon anledning någon annanstans, får de fruktansvärda drömmar under några nätter. Efter tre nätter öppnas en portal i deras sovkammare. Det är Den glömda guden som styr svärdet som rollpersonerna hitta-



de hos DiMercio i Handelsfursten som öppnar portalen. Guden har vaknat något ur sin dvala sedan rollpersonerna hittade svärdet. Nu ser han en möjlighet att göra dem till sina utsända och skicka dem ned i Inferno för att bekämpa ondskan på dess hemmaplan.

Det låter kanske något krystat, men meningen är att rollfigurerna på ett eller annat sätt ska hamna i Inferno. Om de inte har spelat Handelsfursten och Tempelherren, hyrs de av Iaos prästerskap som har lyckats bekämpa Lucianos sekt och hittat portalen i Arraquwâins håla, men inte anser sig ha män skickade att sända in i malströmmen. Prästerna betalar dem, eller i värsta fall tvingar dem med hjälp av besvärjelser, för att jaga efter Luciano och de hamnar i malströmmen.

AVGRUNDENS RAND

Portalen drar dem in i en virvelvind av mörker där de tycker sig falla i all oändlighet. En vrålande stormvind omger dem och i virvlarna skymtar de dimmiga gestalter som slungas runt och vrålar av skräck. Efter vad som tycks en evighet faller de rakt ned mot marken. En svart tromb skymtar ett ögonblick över dem och upplöses sedan. De har hamnat vid Avgrunden.

Marken under dem är stelfrusen. Stenmoras och klippor som sticker upp ur marken är täckta av is och snö. Bakom dem höjer sig Järnbergen utan något synligt slut. Framför dem skymtar den breda klyftan. Avståndet mellan bergen och kanten varierar mellan en halv och två mil på olika ställen. Terrängen är kuperad med klippor och kullar. Eldslågor slår upp ur klyftan. Här och var har isen som täcker stenen fattat eld och brinner med en blå låga. Luften är omväxlande het och iskall. Kanten sluttar svagt ned mot ett mäktigt citadell hugget ur det svarta berget. Fasaden lyses upp av elden som flammar i klyftan. Det är Aiunus.

Att plötsligt hamna i Inferno är en fasansfull upplevelse. Minnen djupt nere i rollpersonernas själva kroppar känner igen de dödas rike och de fylls av skräck. De måste slå under halva sin PSY med 1T20 för att inte bryta ihop, börja gråta och darra okontrollerat. Den som bär Sanningens svärd påverkas inte.

De ser inga spår av Luciano. Sikten är dålig. Allt ljus kommer från de flammande eldarna i klyftan och runtom bland de isiga klipporna. Stråk av tjock dimma ligger överallt. Innan de hunnit samla tankarna känner de marken skaka under fötterna och hör ett dovt mullrande. Ett moln av ånga stiger upp bakom kullarna på motsatt sida mot citadellet. En väldig här dyker upp över klipporna. Den täcker hela kanten, från bergen till avgrunden. När den kommer närmare urskiljer de tusentals baahl klädda i grova svarta rustningar, beväpnade med tunga huggknivar, svärd och yxor. Några är beväpnade med lansar och rider på stora ödlelika djur, också överhängda med tungt pansar. Söndertrasade standar vajar över hären, som inte tycks ha någon marschordning att tala om. Den väller fram över kullarna mot rollpersonerna.

Om rollpersonerna står kvar utan att röra sig marscherar baahlkrigarna förbi utan att ta notis om dem. Kanske spottar någon syra efter dem, hugger lekfullt mot dem eller försöker sparka till dem, men i stort ignoreras de. Om de angriper eller uppträder arrogant mot krigarna blir de nedslagna och misshandlade tills de inte rör sig längre.

Det tar en bra stund för hela hären att passera. Den är uppenbarligen på väg mot citadellet. Efter de ödlelika djuren släpas flera fångar, mindre rödaktiga demoner från Vilddjurets krets och mänskliga krigare, i bojor. Hundratals huvuden är spetsade på baahlkrigarnas spjut.

Rollpersonerna kan följa efter hären mot Ainius. Det är den enda bebyggelse som syns. De kan inte avgöra hur långt bort det ligger i den kuperade terrängen. När de kommer nära Avgrundens kant blir det rejält hett. Luften är fylld av ånga. Metallrustningar orsakar 1T4 poäng i skada varje stridsrond. Det är hett, svavelluktande och ozonet får håret att resa sig på rollpersonernas huvuden. Hären av baahlkrigare stinker fruktansvärt. Baahlkrigarna och demonerna behandlar rollpersonerna förakt-

fullt och nedlåtande, i den mån de lägger märke till dem. Den som sticker upp utplånas utan barmhärtighet. Rollpersonerna gör klokt i att gömma alla sina värdesaker, annars blir de fråntagna dem. (Är spelledaren snäll kan några mindre tuffa baahl hoppa på dem först, så att de förstår att vara försiktiga).

Är rollpersonerna artiga och fjäskande underdåniga (det här är en värld av stövelslickare) kan någon mindre viktig baahl tänka sig att svara på frågor. Alla baahl vet i princip allt som står beskrivet i Inferno och Avgrunden. De vet absolut ingenting om Luciano, eller striden mellan Malkûth och Târg.

Marschen mot Aiunus tar tre dagar. Citadellet växer sig allt större ju närmare de kommer. Det är i sanning gigantiskt. Största delen är uthugget ur berget, men byggda torn och palats höjer sig också från Avgrundens kant.

EPISOD TVÅ: AIUNUS

Efter en lång vandring når de Aiunus, Antraxhus personliga fäste och khraal för Avgrundens största baahlklan. Citadellet omges av höga murar av solid basaltsten sammansmält med benrester och skallar. Svaga stönanden av smärta kan höras om man lägger örat mot muren. Den har ett magiskt skydd som hämtar styrka ur lidandet hos de tiotusentals arbetare som har murats samman med stenen.

En tjugo meter hög järnport står öppen för att släppa in hären och rollpersonerna kan smita in utan att någon bråkar eller ens lägger märke till dem. Ovanligt stora baahl med långa hillebarder och stångknivar vaktar porten.

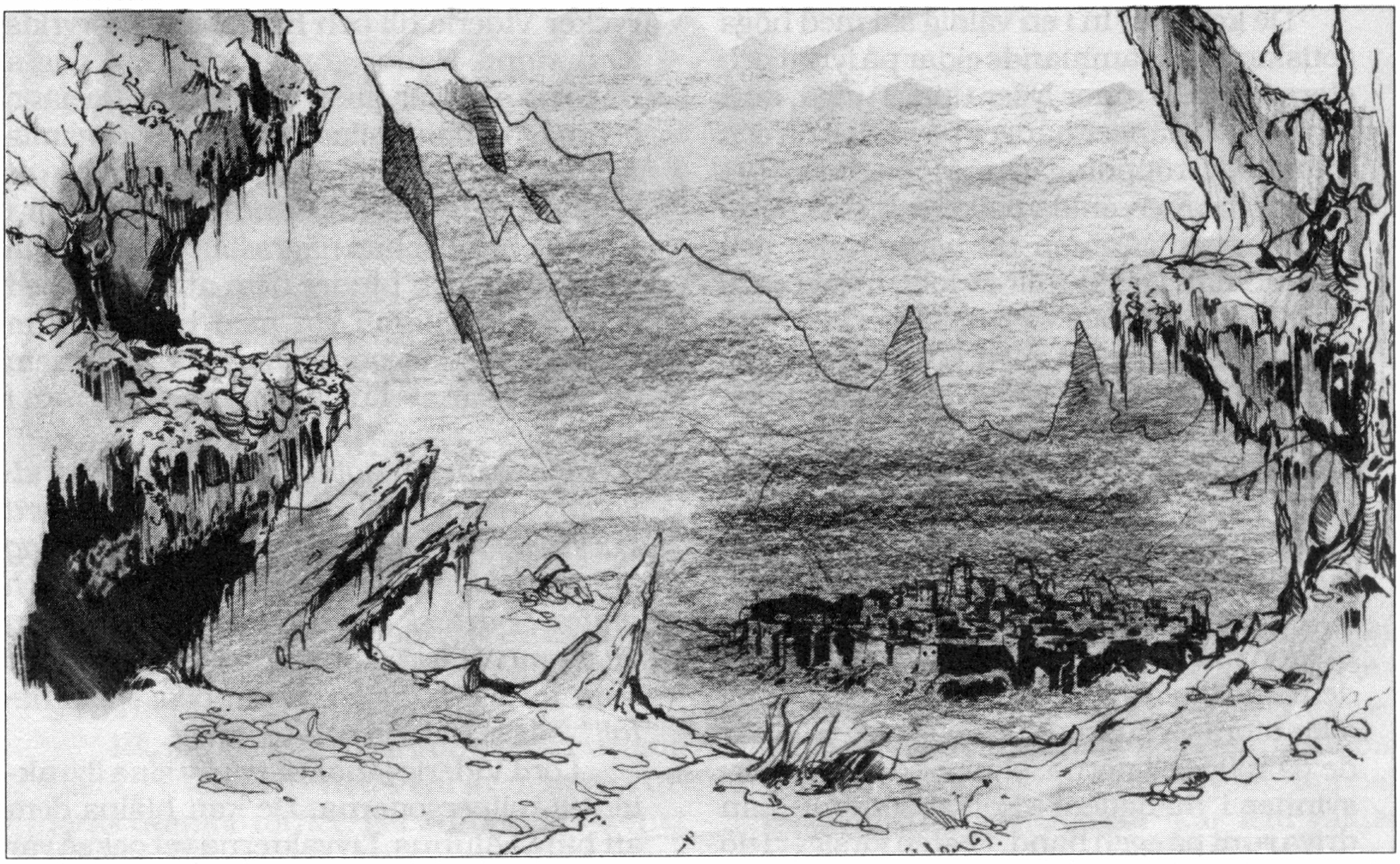
Porten leder direkt in i det labyrintiska virrvarr som är Aiunus. Breda avenyer omväxlas med smala gränder och vindlande trappor. Citadellet är byggt i många hundra våningar, så alla gator är överbyggda med gotiska valvbågar några tiotal meter upp. De breda gatorna är stenlagda, i gränderna täcks marken av halvfrusen gyttja. Här springer små demoner och baahl som inte har klarat konkurrensen omkring och försöker överleva. Tiggare, tjuvar, rånare och lönnmördare skockas i gränderna. Enstaka människor, nakna eller i trasor, släpar sig fram under tunga bördor eller följer efter sin ägare.

Djupa schakt öppnar sig i gatan. Rollpersonerna kan skymta högar av döda kroppar, täckta av råttor och flugor, som ligger nedslängda på botten. Här och där ligger en död, plundrad kropp kvar på gatan. De ser en baahl sparka till en sådan kropp så att den faller ned i ett schakt och försvinner.

Ibland öppnar sig gatunätet i övertäckta torg som mest liknar mörka salar. Överallt står statyer av järn och sten föreställande en tentakelprydd, grovhuggen varelse med långa betar, väldiga klor och onormalt många armar och ben, furst Antraxhus. Mörka portar leder in i palats och privata hus. Rollpersonerna ser ingenstans något som kan liknas vid värdshus, eller ens handel i mänsklig mening. Varor byter ägare i gathörn och mörka gränder, men det finns inte någon öppen handel.

Vissa platser är så fyllda av ondska att det skär i hjärtat att gå genom dem. Rollpersonerna får hjärtklappning och börjar kallsvettas när de kommer i närheten av dem.

Invånarna talar ett obegripligt språk, baahlkat, även om de flesta talar något erebiskt språk. De gör fullständigt obegripliga saker, förändras fysiskt framför rollpersonernas ögon, råkar i våldsamma slagsmål och grälar högljutt utan synbar anledning.



EPISOD TRE: EN OVÄNTAD INBJUDAN

Rollpersonerna driver omkring i de mörka salarna och längs boulevarder upplysta av flammande eldar. Efter flera timmar ser de ett stort följe på en av boulevarderna. Det är ett tjugotal välklädda baahl och demoner åtföljda av lika många livvakter. Demoner och baahl är klädda i svepande svarta och färgstarka kläder av siden och silke, läder och järn. De är överhängda med groteska smycken av silver och ädla stenar. Följet kommer gående mot rollpersonerna.

Först verkar de gå förbi, sedan fäster den största och mest välklädda demonen blicken på en av rollpersonerna och gör tecken åt de andra att stanna. Demonen är en dryga tre meter lång man, eller möjligen kvinna, med röda ögon, stora betar och skimrande tatueringar över sin svarta hud. Den griper milt tag i rollpersonen, grinar brett, säger något obegripligt och rufsar rollpersonen i håret. Övriga demoner skrattar åt något obscent skämt rollpersonerna inte förstår.

"Kom, ni följer med oss. Trevlig fest. Farligt för små människor att vara ensamma ute", säger en av dem på stapplande västjori.

De skrattar högt och börjar dra rollpersonerna med sig. Den stora demonen, som verkar vara ledare för sällskapet, släpper inte greppet om rollpersonen den har fångat, utan drar honom med sig med milt våld, säger obegripliga saker och skrockar högt. Se till att rollpersonerna förstår att det är mindre klokt att göra direkt motstånd, och att de inte verkar vara i någon direkt fara så länge de följer med.

"Till Orchos. Bra fest. Roligt för människor. Ni ser", säger demonen som talar jori om de frågar vart de är på väg.

De svänger nedför en smal trappa från boulevarden, in genom en mörk port, uppför ytterligare en trappa som löper upp flera våningar, över en annan boulevard och in genom en stor port bevakad av två vakter, som gör salut när sällskapet passerar.

De kommer in i en väldig sal med höga gotiska valv. Flammande eldar på fyrfat och stora kristallkronor lyser upp. Tunga, draperade gobelänger hänger på väggarna och framför dörröppningarna. Möbleringen består av divaner, enkla pallar och små bord.

Trappor går upp till balustrader och andra salar. Det är fullt av folk, mest baahl men också en hel del demoner. Mindre baahl springer runt med fat med mat (levande möss, kanderade utternosar, ädelstenar, guldoblater, rostade stenar och annat demoner kan äta) och drycker i alla regnbågens färger. Mitt i salen dansas en egendomlig dans vagt påminnande om menuett till pipande disonant musik.

Demonerna plockar åt sig glas och bjuder rollpersonerna på drycker som får dem att vika sig dubbla och se stjärnor, till allas stora förtjusning. Efter ett tag tröttnar de på rollpersonerna, släpper dem och försvinner i mängden. Rollpersonerna kan driva runt på egen hand. Festen försigår i tio stora och ett hundratal mindre salar. Spriten flödar och åtminstone hälften av festdeltagarna är utslagna. Rollpersonerna blir ideligen antastade att skrattande demoner som försöker dra dem med sig in i mörka hörn. Här och var pågår blodiga strider. Döda kroppar flyter runt i de små bassängerna som finns i mitten av flera rum. Ingen tar notis om dem.

Efter ett tag får de syn på vad som tycks vara andra människor, och inte några slavar. Det är en svartklädd, medelålders man omgiven av fyra livvakter. Mannen rycker till när han ser rollpersonerna. Han ser mycket förvånad ut och viskar något till en av livvakterna. Denne går fram till rollpersonerna och bugar lätt.

"Min herre, lord Videric, önskar träffa herrskapet omedelbart", säger han.

Rollpersonerna förs till ett angränsande rum där lorden och hans övriga livvakter väntar.

"Mitt namn är lord Videric, angenämt att träffas. Vilka har jag äran att tala med?" säger den svartklädde mannen.

Han förhör sig ingående om rollpersonernas ärende i Aiunus och hur de har hamnat där. Om de frågar vad han själv gör där, säger han att han är där i affärer. Berättar rollpersonerna något om Luciano rycker Videric till och hans anlete förvrids av ursinne. Han vägrar att svara på några frågor om varför, men medger att Luciano och någon han kallar Malkûth är urgamla fiender till honom. När Videric inser att rollpersonerna är fullständiga främlingar i Inferno, befaller han några tjänare att skaffa fram stolar och bjuder dem att slå sig ned och dela en karaff vin med honom. Han berättar om Inferno och Avgrunden för dem och förklarar att Luciano har ett eget torn i citadellet.

Tyvärr är jag själv upptagen av förhandlingar, men vill ni åtaga er att utradera Luciano skulle jag vara mer än tacksam. Jag har en del kontakter i den här kretsen, och andra. Som tack för en sådan tjänst kan jag till exempel bistå er med information om hur man tar sig härifrån. Ingen oväsentlig detalj", säger Videric och ler snett.

Lord Videric lånar ut två av sina livvakter till rollpersonerna. De kan hjälpa dem att hitta i Aiunus. Livvakterna vet också var Lucianos torn ligger, alldeles på kanten till Avgrunden. De presenterar sig som Leon och Beran och är tystlåtna, grovhuggna och tämligen råbarkade.



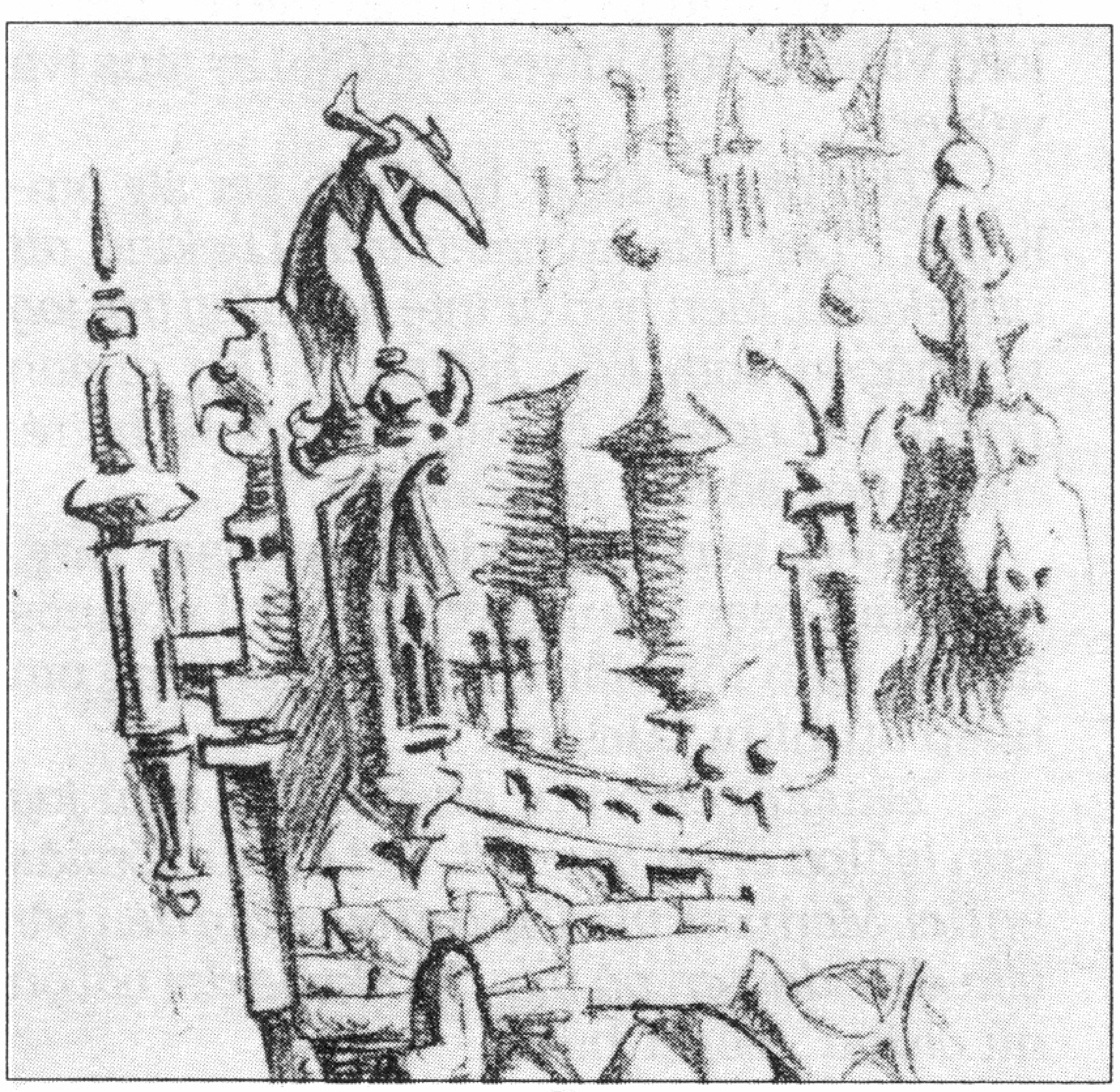
Lord Videric

EPISOD FYRA: LUCIANOS TORN

Leon och Beran leder rollpersonerna från festen till Lucianos torn, en promenad på en dryg timme genom vindlande gränder och trappor. Tornet vilar precis på kanten till Avgrunden, till synes byggt av ben och stål. Ett sinnessjukt skratt hörs eka inifrån tornet. Rollpersonerna kan bluffa sig in om de är smarta. Uppträder de tillräckligt aggressivt och nedlåtande släpper Lucianos slavar in dem. Då kan de söka igenom tornet, få (vidrig) mat och dryck och sova i relativ säkerhet i Lucianos gästrum.

Bluffar de inte måste de slåss. Luciano har 20 vakter i tornet. Fem av dem patrullerar utanför tornet, går runt inne i tornet och tio befinner sig i vaktrummet. De slåss till döden och vare sig ger sig eller ber om nåd. Lyckas rollpersonerna besegra dem kommer slavarna att behandla dem som sina nya herrar och tornet är nu deras egendom. Vakterna beskrivs längst bak i äventyret.

Luciano har varit här för några dagar sedan, får de veta av en darrande slav. Han stannade i någon timme innan han fortsatte, eskorterad av sina tio livvakter. Slaven vet inte vart Luciano begav sig, men han vet att hans herre är en demon.



Lucianos Torn

BESKRIVNING AV TORNET

Bottenvåningen

1. Ingång. En svart metalltrappa leder upp. Ur metallen sipprar droppar av blod som rinner nedför trappan. Två statyer av bevingade demoner står på var sin sida om trappan. En stor dubbeldörr av koppar leder in i tornet. Utanför står fem vakter som också turas om att patrullera runt tornet.
2. Hallen. Väggarna är täckta med målningar som rör sig och förändras. När rollpersonerna ser närmare efter tycks de upptäckas av figurerna i målningen, som sträcker sig ut ur väggen mot dem.
3. Trapphus. En lång, kal stengång. Dörrar åt höger och vänster. Spiraltrappan som leder uppåt finns längst ned i korridoren.
4. Vaktrum. Enkla, mörka möbler och dystra gobelänger på väggarna. 10 av vakterna befinner sig här och vilar.
5. Tjänarnas rum. Här lever Lucianos övriga tjänare sina hårda liv. Halm på golvet, filtar och tomma lådor med tranlampor på.
6. Trapphus. En trappa leder ned till källaren.

Källarvåningen

7. Vattenkälla. Luciano har ibland mänskliga gäster och behöver vatten. En enkel vinda med en hink står över källan.

8-10. Förrådsrum. Här finns diverse torkade, saltade och rökta livsmedel. En del har mycket tvivelaktig bakgrund, till exempel de saltade dvärghuvudena som ligger i en tunna.

Första våningen

11. Korridor. En mörk korridor leder mot en bred dubbeldörr av koppar. Gobelänger med abstrakta motiv hänger på väggarna. Mönstret på gobelängerna skiftar när man tittar på dem. Trappan går upp och ned.
12. Sällskapsrum. Ett åttakantigt rum möblerat i överdådig lyx. Djupa fåtöljer, hyllor av ädelträ, karaffer och glas i kristall och onyx, ljuskronor i silver och kristall.
13. Gästrum. Fem gästrum för Lucianos verkligt fina gäster. Tjocka fällar av egendomliga varelser ligger på golven. I sängarna finns duntäcken. Golv och väggar är täckta av ädelträ, silver och guldbeslag.

Andra våningen

15. Trapphus. En koppardörr leder norrut. Trappan går upp och ned.
16. Festsal. Lucianos festsal överträffar det mesta rollpersonerna har sett. Golvet är täckt med bladguld. Väggarna är spegelväggar av högpolerat silver. De tio pelarna som bär upp taket är karvade ur hela safirstycken. Längst i norr står Lucianos högsäte, ett tio meter högt block av solitt silver med en tron av rent guld på toppen.

Tredje våningen

17. Trapphus. Som 15. Trappa upp och ned.
18. Livtjänarens rum. Lucianos livtjänare, demonen MmmnRizkt inväntar sin herres order här. Rummet är enkelt men smakfullt inrett med möbler i ädelträ. Livtjänaren beskrivs i slutet av äventyret.
19. Rustkammare. Här förvarar Luciano sina otaliga krigsbyten i form av rustningar och vapen. Allt är extremt ornamenterat och uppenbarligen inte avsett för människor. Ett låst metallskåp står mot väggen i nordost. I det förvarar Luciano sina personliga demonvapen och sin demonrustning (se Magiska föremål i slutet av äventyret). Luciano hann inte hämta rustningen när han begav sig till Malkûth för att rapportera.
20. Bibliotek. Tjocka mattor, stoppade läderstolar och mängder med böcker och bokrullar, ingen av dem skriven på något språk rollpersonerna begriper.
21. Lucianos arbetskammare. Ett stort skrivbord av basalt dominerar rummet. Diverse obegripliga dokument ligger utspridda på det.
22. Sovkammare. En enkel men underligt dimensionerad säng står mot den bortre väggen. Några tjocka fällar framför en eldstad är den enda lyxen.

Fjärde våningen

23. Trapphus. Som 15 och 17. Trappan tar slut här.
24. Tortyrkammare. Ett cirkelrunt rum fyllt av djävulska maskiner. Här tillbringar Luciano en stor del av sin lediga tid. Längs väggen finns 13 öppningar som leder till små celler.
25. Fångceller. I cellerna finns ett fyrtiotal slavar, både ynkliga demoner, baahl och fördömda själar. Alla är kedjade vid väggen. De har fri insyn i tortyrkammaren, en del i Lucianos tortyr. Om rollpersonerna släpper dem fria blir de förvirrade och undrar vilken haken är och vad de förväntas göra. De är mycket underdåniga och kastar sig för rollpersonernas fötter.
Rollpersonerna står nu inför ett problem. Vad ska de göra? Medan de funderar på det kommer en slav in och meddelar att de har besök av en annan "människoherre". Det är lord Videric, som kliver in åtföljd av sina två vakter.

"Bra gjort", säger han och ser sig omkring. *"Det här kommer inte Luciano att uppskatta. Men han är inte här? Jag tror jag vet någon som kan hjälpa er. En annan fiende till Luciano. En mycket mäktig herre. Slå er ned så ska jag förklara."*

Videric berättar att demonprinsen Târg, härskare över Skuggkretsen, är Lucianos fiende. Han föreslår att de ska be Târg om hjälp att hitta Luciano.

"Skuggkretsen är en bit bort, men jag kan hjälpa er att ta er dit. Det kostar förstås en del. Men vore ni villiga att överlåta den här lilla egendomen på mig, så skulle det väl gå att ordna", säger han.

Om rollpersonerna accepterar lord Viderics erbjudande säger han åt dem att ställa sig mitt på golvet i salen. Han hämtar ett av de små fyrfaten som står på ett bord, släcker elden och strör askan i en cirkel runt rollpersonerna. Sedan fuktar han fingret med saliv, doppar det i sotet och gör ett tecken i pannan på varje rollperson. Ljuset i salen dämpas och de hör ett avlägset mullrande, som av en storm som närmar sig. Lord Videric höjer armarna och uttalar en mäktig besvärjelse på ett obegripligt språk, ungefär *"Om mane tarfas ufar sin, afar dasin, tar fas, in."*

Allt blir mörkt...

EPISOD FEM: SKUGGORNAS FÅNGAR

Mörkret runt dem luckras långsamt upp i ett svagt grått dis. ur diset föds en grå värld. Under deras fötter döjs krasande benrester av grått damm. Runt dem är luften grå och fylld av damm. Över dem driver grå skyar mot en mörkgrå himmel. Ingen sol skiner. Ingen färg finns någonstans. Deras kläder, hud och hår är lika grå som världen omkring dem. De har kommit till Skuggkretsen. En låg vulkan får ett våldsamt utbrott vid horisonten, men till och med elden och lavan tycks egendomligt grå och livlösa. En jordbävning öppnar en avgrundsdjup klyfta fylld av eld rakt under dem, och de hinner precis hoppa undan och springa från gnistorna som slungas högt omkring dem. Luften fylls av klagande andar som virvlar runt rollpersonerna i en vansinnesdans, innan de försvinner bort och bleknar in i diset. Långt borta skymtar de en lång rad varelser, små som myror, som långsamt rör sig längs horisonten.

Det är hett och dammet söker sig in i mun, näsa, ögon och öron. Snart hittar svärmar av feta, svarta flugor fram till rollpersonerna och omger dem. Surrandet dränker ljudet från vinden och de måste ständigt slå omkring sig för att få bort flugorna.

De hör klagande rop från en pöl av bubblande lava. När de kommer närmare ser de svartbrända kroppar som kravlar sig upp ur lavan och ut i dammet. När de kommer upp ur lavan återskapas hud och hår på de sargade kropparna, men de kryper i en cirkel och hamnar till slut i lavan igen, bara för att försöka ta sig därifrån..

Rollpersonerna känner sig fruktansvärt uppgivna och nedslagna. Vad tjänar allt till? Alla drömmar blir till sist bara stoft. Bara döden är för evigt.

Låt spelarna slå PSY-slag för sina rollpersoner. De som misslyckas ger upp, blir melankoliska och deprimerade. De andra måste i det närmaste släpa sina vänner med sig genom dammet.

Rollpersonerna vandrar i vad som tycks vara flera dagar genom det grå dammet. De är törstiga, utmattade och vet inte hur länge de har vacklat omkring. Till sist ser de en rörelse vid foten av några låga kullar.


De ser en grupp bleka människoliknande varelser som rider på vad som ser ut att vara enorma bönsyrsor. Det är belmôner som rider på krazzt. (Se under varelser i slutet av äventyret).

Ryttarna rastar sina egendomliga riddjur, tjattrar på något obegripligt språk och vilar upp sig. Om rollpersonerna visar sig för dem anfaller de, slår dem gula och blå och fortsätter sedan. Håller sig rollpersonerna undan rider belmônerna vidare i maklig takt.

Rollpersonerna kan följa efter ryttarna. Oavsett om de gör det eller inte, kommer de att stöta på dem igen något senare.

En tid därefter — timmar eller dagar? Det är svårt att avgöra — hör rollpersonerna vapenskrammel och vilda vrål bakom några låga klippor. Rusar de dit får de se något mycket egendomligt.

De vita humanoiderna slåss mot en mindre grupp groteska varelser som mest påminner om en blandning mellan fluga





och reptil. Det är gruzer (se Varelser i slutet av äventyret). Gruzerna försvarar en liten demon omvälvd av ett moln av flugor mot de vita humanoiderna. Gruzerna försvarar sig tappert, men de är för få. Om inte rollpersonerna ingriper kommer belmônerna att ta den lilla demonen, som är furst Târgs barn, till fånga.

Vägrar rollpersonerna ingripa kan spelledaren låta de segrande belmônerna få syn på dem och gå till anfall med blodisande skrik. Se hur som helst till att rollpersonerna vinner striden och räddar den lilla demonen, en pazuzu med grå, vårtig hud och stora flugögon.

"Jag är Târgkrizt av Mirâsch. Ni har räddat mig ur en svår fara", säger den lilla demonen djupt allvarligt på perfekt västjoriska och bugar sig lätt. *"Jag är född av furst Târg av Mirâsch som kommer att belöna er rikligen. Ni kan ledsaga mig till monoliternas stad och möta pazuzus folk"*, forsätter den lika allvarligt.

Diskussionen avbryts av att ett stort dammoln dyker upp vid horisonten. De hör ett högt, surrande ljud som fyller luften. Ur dammolnet materialiserar sig hundratals belmôner ridande på krazzt som hoppar fram genom dammet och sedan håller sig flygande med hjälp av snabba vingslag som skapar det surrande ljudet. De är på väg rakt mot rollpersonerna och Târgkrizt.

Rollpersonerna inser förhoppningsvis att de är rejält utklassade. Har de inte förstånd att fly för livet, påpekar Târgkrizt för dem, på sitt ytterst belevade sätt, att det är läge att fly.

Belmônerna vill till varje pris fånga Târgkrizt, de har strikta order från sin herre på den punkten. De delar upp sig i mindre grupper och börjar genomsöka ödemarken. Rollpersonerna förföljs av grupper av skiftande storlek som hela tiden delar sig och samlas igen. (Belmônerna har problem med det här att leta metodiskt. Det ligger inte för dem.) De rör sig framåt, bakåt och runt så att rollpersonerna aldrig blir kloka på hur de egentligen letar. Ett tiotal spanare rör sig till fots letar spår.

Gör jakten så spännande som möjligt. Rollpersonerna överraskas av en av spanarna och tvingas tysta honom innan han hinner varna de andra. De måste gömma sig när en grupp kommer för nära och undgår precis att bli upptäckta. Târgkrizt lyckas flera gånger rädda dem med hjälp av sina kunskaper om skuggkretsen.

När de hamnar på en öppen slätt och det tycks omöjligt att undgå belmônerna, får Târgkrizt syn på en grupp fördömda som släper sig fram på led genom sanden med tunga bördor. De går in i ledet och lyckas lura belmônerna att rida förbi.

Om de råkar i direkt strid med någon av grupperna kommer de andra rusande inom några minuter, och rollpersonerna övermannas. De tas då till fånga och förs under flera dagar genom öknen till en dold port belmônerna har öppnat mot kaosplanet, gömd inne i en vulkan. Rollpersonerna måste då fly under vandringen. Gör det spännande, men se till att de kan ta sig undan och bege sig mot Mirâsch.

Efter en till synes oändlig vandring skymtar de höga, kvadratiska strukturer omvälvda av damm. De befinner sig på en väldig slätt utan några kullar eller berg. Om belmônerna fortfarande är efter dem får de syn på rollpersonerna här. Våra hjältar tvingas springa för livet genom dammet mot monolitstaden, men när de kommer tillräckligt nära vänder belmônerna om och tar till flykten. De vill inte riskera att dras alltför nära en fientlig demonfurstes hov. Rollpersonerna kan vandra in i Mirâsch.

EPISOD SEX: MONOLITERNAS STAD

Miråsch består av svarta, hundratals meter höga monoliter som står planlöst spridda på slätten och försvinner i diset så långt rollpersonerna kan se. Inga öppningar är synliga i den svarta stenen, som tycks huggen i ett stycke.

In mot staden ringlar sig en oändlig rad fördömda själar, till det yttre utsvultna, halvnakna människor, som bär tunga bördor av sten in bland monoliterna. De ser liknande rader av fördömda som kommer in från andra håll. Lika långa rader med bördor av liknande stenar vandrar tillbaka åt andra hållet. Det enda ljud som hörs är vinden som uppnår stormstyrka när den leker runt monoliternas toppar. Också på marken blåser det så kraftigt att rollpersonerna måste svepa tygdukar för ansiktet och gå dubbelvikta för att inte svepas bort.

Târgkrizt gör tecken åt rollpersonerna att följa efter honom. Han går rakt in bland monoliterna och håller sig i skydd av murarna för att undgå stormvindarna. De går länge, rollpersonerna kan räkna till ett femtiotal monoliter som de passerar innan de kommer ut på en stor öppen plats.

Här driver sanden över en stenlagd plats, där svarta, röda och gula stenar är lagda i slingrande mönster. Det är hit raderna av stenbärare är på väg. De lägger ned sina bördor, fogar in nya stenar i beläggningen och tar bort de gamla, så att mönstret ständigt förändras. Här och var står gamla stenstoder, nednötta till oigenkännlighet av vinden, utplacerade på torget. Mitt på den öppna platsen höjer sig en enorm svart stenkub.

"Vänta", säger Târgkrizt innan de hinner ut på den öppna platsen. Han tar en av rollpersonerna i handen och fäller ut en lång, vass klo ur sitt högra pekfinger. Sedan håller han handen i ett fast grepp och ristar ett tiotal slingrande linjer djupt i köttet på handens översida. Han sticker hål på sin egen sega hud på handen med klon och låter några droppar av sitt svartgröna blod falla ned på rollpersonens hand. Det svider något fruktansvärt.

"Ni andra också", säger han och upprepar behandlingen med de andra. En magiker inser att det måste vara något igenkänningstecken mot ett magiskt skydd.

Târgkrizt går före fram till kuben. Stenen är inte så slät som den verkar på avstånd. Går de riktigt nära ser de att den är täckt av kilskriftsliknande tecken som ringlar sig i intrikata mönster och fyller hela ytan. En erfaren magiker inser att det är en erhört kraftfull skyddsbesvärjelse, som den föränderliga stenläggningen på torget och de många fördömda själarna också är en del av.

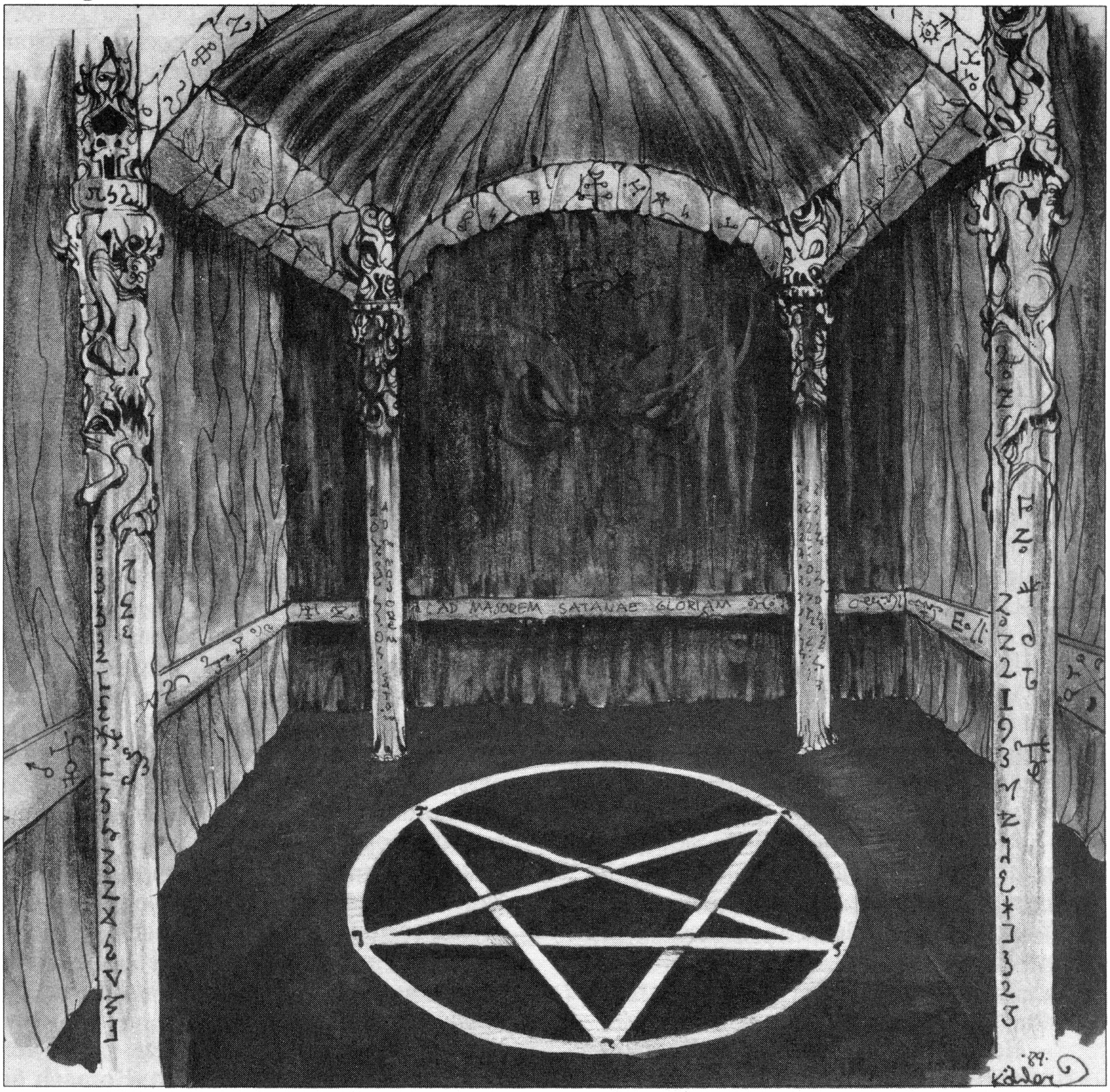
"Ta min hand", säger Târgkrizt och kliver rakt in genom väggen. Rollpersonerna kan utan problem följa honom, det är som om stenen inte fanns.

De kliver in i en dunkel sal. Höga spetsvalv reser sig över dem. Det luktar svagt av förruttnelse och brinnande talglampor. Luften surrar av flugor. Det är tjockt med damm och ben på golvet. Väggarna runt dem är täckta av mörka draperier som släpar i marken. I taket hänger tunga ljuskronor av järn som sprider ett gulvitt sken. Två gruzer står inför en liten alkov i väggen där en halvmänsklig skalle ligger. De tänder smala rökelseljus och fäster framför skallen. Gruzerna faller till marken med pannan mot stoftet när de ser Târgkrizt, som inte tycks lägga märke till dem.

Han leder rollpersonerna genom ringlande gångar, som bitvis tycks byggda, bitvis huggna ur jungfrulig klippa. Gångarna leder upp och ned i ramper och trappor och öppnar sig i små eller stora salar. Klippan är ibland smyckad med uthuggna dödskallar och demoniska varelser.

Överallt finns små alkover där skallar och benrester ligger, smyckade med rökel-

Târgs Kammare



sestickor, ljus och små oljelampor. I en del rum finns små pyramider byggda av ben och dödskallar. Benresterna tycks vara föremål för en livlig kult från gruzernas sida.

Efter en kort vandring kommer de ut i mer bebodda delar. De passerar många gruzer, som alla faller till marken inför Târgkrizt, och en hel del pazuzu som bugar sig hövligt. Alla är klädda i tunga, mörka dräkter som faller i mjuka veck till fötterna. De bär inga smycken och ingen metall. Här finns inget av "machostilen" från Avgrunden, snarare liknar invånarna bistra kyrkliga dignitärer. De talar lågt, i mumlande röster. Rollpersonerna ser ingenstans någon som ler eller skrattar.

Târgkrizt leder dem nedför en bred trappa och förbi sex pazuzu i fotsida svarta dräkter, beväpnade med långa tvåhandssvärd. En väldig sal öppnar sig för dem. Taket förlorar sig i dunklet. Sprialvridna pelare höjer sig och runt dem ligger prydliga staplar av skallar, täckta med smala tända ljus som kastar oroliga skuggor. Golvet är lagt med svarta, vita och grå stenar i ett abstrakt mönster. Ur dunklet sänker sig de stora järnljuskronorna som sprider en från doft och ett gulaktigt ljus.

Här står många pazuzu i små klungor och talar viskande. Flugornas surrande är det mest ihärdiga ljudet. Târgkrizt leder dem genom rummet. På en tron av svart sten smyckad med demoniska ansikten

som rör sig och tycks levande, omgiven av tolv vakter med tvåhandssvärd, sitter furst Târg. Han påminner vagt om sitt barn, men har betydligt mindre mänsklighet över sig. Huvudet täcks av skimrande facettögon och stora rovdjurskäftar som dryper av svart slem. En tjock svartröd tunga ligger halvvägs ute ur käften. Den fotsida dräkten i svart och purpur döljer en väldig kropp och händer stora som rollpersonernas huvuden vilar på tronens armstöd. Han är omvälvd av ett moln av färgskimrande flugor som inte tycks bekymra honom alls. En lång, knotig svans letar sig ut bakom tronen och ned på golvet under dräktens veck. Trots sitt djuriska yttre utstrålar han intelligens och en magiker kan känna en stark kraft strömma ut från honom.

Rollpersonerna blir vettskrämda, utan att egentligen begripa varför. De får hjärtklappning, börjar kallsvettas och grips av en obetvinglig lust att be om nåd, för vad vet de inte riktigt.

Târgkrizt uppger en hög, klagande ton som om han sjöng en entonig kyrkosång. Fursten svarar med ett grymtande läte och tycks titta på rollpersonerna (det är svårt att fånga blicken hos någon med fasettögon).

"Jag är Târg, furste över Skuggornas Krets. Ni har slitit mitt barn ur fiendens klor", säger han på ett språk rollpersonerna inte direkt kan identifiera, men ändå förstår som sitt modersmål.

"Ni får leva. Berätta vad ärende ni har i min krets."

Han lyssnar tålmodigt på rollpersonernas, förmodligen förvirrade, utläggning om varför de har hamnat i skuggkretsen. Om de utelämnar några detaljer frågar han. Han vill att de ska berätta alla detaljer från San Éa och framåt.

Târg blir glatt överraskad över att några av hans egna spelpjäser har lyckats ta sig ända till hans egna krets. Han beslutar sig för att utnyttja rollpersonerna för en attack mot Malkûth. Det säger han naturligtvis ingenting om. Han skickar bort rollpersonerna medan han planlägger attacken.

"Jag kan hjälpa er med ert problem. Men det kräver vissa förberedelser. Ni är våra gäster. Târgkrizt visar er runt vid hovet. Jag kallar på er när allt är färdigt. Gå nu", säger han.

Târgkrizt skyndar sig bort från sin förälder (Târg är både hans mor och far) och tar rollpersonerna med sig. Han gör tecken åt två gruzer alldeles utanför tronrummet och grymtar något.

"De visar er till rum som står till ert förfogande. Jag ska själv dra mig tillbaka för att vila. Är det till er belåtenhet?" säger han.

Om inte rollpersonerna protesterar leds de bort av gruzerna, som för dem genom vindlande gångar till åtta rum i svit. Det vimlar av gruziska tjänare. Rollpersonerna får klart, rött vin som gör dem yra och egendomlig mat som de gör klokt i att inte fråga för mycket om. Varje rum har en bred himmelssäng täckt med mörka, dammiga täcken och sängkläder. Det finns ingenstans att tvätta sig. Gruzerna ser totalt oförstående ut om de frågar efter vatten.

De tillbringar vad som tycks vara tre till fyra dagar vid Târgs hov. De rollpersoner som är skadade får besök av en knotig gruzläkare som smetar illaluktande salva över såren, läser obegripliga böner och helar dem fullständigt.

Efter ett halvt dygn dyker Târgkrizt upp och erbjuder sig att visa dem runt. Han presenterar dem för bistra demoner och tar med dem på dystra middagar där alla sitter tysta, eller talar lågt på obegripliga språk. Han visar dem de heliga sandschakten, där gruzer och pazuzu låter sig blästras till döds av stormvindarna. Det är de benen som sedan används i dödskulten vid hovet. De betraktas som mycket heliga.

Târgkrizt presenterar dem också för Korasch, hovnekromantikern. Korasch är en benig, nästan helt människolik demon med svart hud, men med krökta bockhorn på huvudet. Han är lite lättare att prata med än de andra vid hovet. Han visar entusiastiskt sitt nekromantiska laboratorium, sina talande skallar och odöda tjänare. Han har rest mycket i Altor i yngre dagar och frågar rollpersonerna om allt mellan himmel och jord och vad som har hänt de senaste 200 åren. När de tre till fyra dagarna har gått kommer en pazuzu till rollpersonernas rum och meddelar att *"furst Târg, må han evigt tjäna döden, önskar omedelbart tilltala herrskapet i sitt tronrum."*

De visas inför Târgs tron. Den här gången syns inte Târgkrizt till någonstans.

Fursten väntar tills de visat hövliga hedersbetygelser och börjar sedan tala.

"Luciano Peridio tillgör acconaterna, ett kaotiskt demonsläkte som ofta har tjänat furst Malkûth i Kaos. Så också denna gång. Jag fruktar att ni fått inblick i ett försök från furst Malkûths sida att utvidga sin maktsfär. Hans verksamhet på Altor Altor tyder på att han söker en plattform i de levandes värld. Det är oroande. Han överskrider vida sina befogenheter och kan orsaka er värld stor skada om han får hållas. En bräcklig balans håller er värld borta från kaos och entropi. Furst Malkûth söker bryta den balansen, nedstörta Altor i ett kaos han själv kan regera."

Här gör fursten en konstpaus för att låta rollpersonerna uttrycka sina farhågor och sin förfäran inför sådana framtidsutsikter. Om utläggningen får önskad effekt fortsätter han.

"Det är naturligtvis mot också mina intressen att en annan furste får sådant inflytande över de dödliga. Om det är ert beslut att söka stoppa Malkûth kan jag hjälpa er efter vad min krets förmår. Delar av mina styrkor står till er förfogan."

"För ett direkt anfall mot furst Malkûth krävs naturligtvis mer specialiserade vapen. Kanske har jag något som kan vara er till hjälp, men det krävs att jag tar av min egen kraft för att frambringa sådana redskap. Lagen i vår krets tillåter mig inte att göra det utan kompensation. Om ni kunde erbjuda mig något i utbyte, säg era själar, så vore jag fri att bistå er med mäktiga verktyg som kanske till och med kan förgöra Malkûth."

Târg väntar sig inte att få rollpersonernas själar. Han bluffar bara. Om de inte godtar budet sänker han det till att *"kanske räcker det med 20 års tjänstgöring i min krets. Sedan är era själar fria att gå."*

Vill de inte godta det heller ler han, det ser faktiskt ut så, och skrockar lågt.

"Ni är hårda förhandlare, små dödliga. Nå, ni får låna mina vapen. De är smidda av mitt eget blod. Det enda som kan förgöra en demonprins är blodet från en annan prins."

Han gör tecken till tjänaren som hämtade rollpersonerna. Denne försvinner och kommer efter några minuter tillbaka med rustningar och vapen smidda i vad som tycks vara skrovligt, svart järn. De är täckta av samma slingrande kilskrift som utsidan på den svarta kuben. Vapen och rustningar räcker till de rollpersoner som är bäst att slåss i gruppen, anpassa antalet efter antalet krigare. Präster, magiker och tjuvar får inga vapen eller rustningar.

Korasch



"Nimloth, min härförare, står till ert förfogande. Tala med honom om praktiska detaljer. Inled anfallet när ni anser er redo", säger Târg och tycks sedan förlora intresset för rollpersonerna.

De upptäcker en fyra meter hög demon, täckt av skrovlig gråsvart pansarhud och med väldiga horn på huvudet som står bakom dem. Han är klädd i en svart rustning och en blodröd tabard som räcker ned till marken. I remmar och bälten hänger ett tiotal svärd, knivar och taggiga krossvapen. På ryggen bär han en tre meter lång, tvåhands dubbelyxa.

"Nimloth", säger han och bugar lätt, närmast hånfullt. Sedan vänder han på

klacken och förväntar sig uppenbarligen att rollpersonerna ska följa efter.

Han leder dem genom korridorerna till en brant sluttande ramp som sluttar svagt i spiral nedåt och sedan vidare genom en bred gång många hundra meter. De inser att de måste vara på väg mot någon av de gomrath, eller monoliter, som finns utanför den svarta kuben.

Till sist blickar de ut över en väldig sal med välvda tak. Det stinker fruktansvärt. Öppna eldar flammar med jämna mellanrum. Salen är ett stort härläger. Demoner och gruzer i tunga rustningar, beväpnade med groteska vapen sitter i klungor runt eldarna eller övar sina stridskonster. De går genom salen, uppför en trappa och in i en liknande sal, fylld av krigare. Överallt finns portar som öppnar sig mot salar, trappor och ramper som leder ned och upp.

"Härkvarteren. Hären fyller tolv gomrath", säger Nimloth. *"Kom. Akaron kan hjälpa oss."* Han går rakt genom klungorna av krigare. Alla viker undan. På ett par ställen ser rollpersonerna vad som tycks vara mänskliga legoknektar. Alla stirrar nyfiket efter dem. En dörröppning leder in till flera mindre, möblerade rum. De kommer in i ett litet rum där en kortväxt, gråhårig man, uppenbarligen en människa, sitter bakom ett bord täckt av obegripliga strategiska kartor. Väggarna i rummet är tapetserade med fler kartor. En haltömd vinbutelj står på bordet. *"Akaron är krigarmagiker, han förklarar de praktiska detaljerna för er. De här är kaosfurstens fiender"*, säger Nimloth och nickar mot rollpersonerna. *"Förklara för dem, så underrättar jag mannarna. Hur snart kan du börja?"*

"Så snart vi är färdiga att marschera. Bara quetzallegionen. Jag kan inte ta fotfolk", säger Akaron.

Nimloth nickar och försvinner ut igen. Den kortväxta mannen reser sig och skakar hand med rollpersonerna.

"Akaron. Jag är strategisk rådgivare åt general Nimloth. Slå er ned. Ni är ute efter furst Malkûth, om jag har förstått saken rätt. Inget lätt byte. Ni har ingen egen väg in i Kaoskretsen? Illa. Då måste vi öppna en väg. Helst där de minst väntar det. Vi måste ta oss till Vortex, så nära Malkûths fäste som möjligt. Han kommer att upptäcka oss när vi närmar oss kretsen. Hamnar vi för långt från hans huvudfäste hinner han mobilisera försvaret. Här."

Han vecklar ut en stor, obegriplig karta med många pilar i glada färger.

"Den bästa kartan jag har över Vortex och Xathanu. All magi är mycket otillförlitlig i närheten av Vortex. Jag får varna er. Var försiktiga om ni brukar magi. Det här torde vara den bästa punkten att bryta in. Kraftlinjerna från Vortex kan användas för att öppna en väg. Vi kan inte göra en direktportal. Det syns för mycket och han har antagligen skydd mot det. Gradvis förflyttning är det bästa, att vi rör oss mellan världarna. Vi utnyttjar kraften från huvudschaktet här i Miråsch för att starta en virvel, sedan rör vi oss ned genom Farsot, Krig och Smärta till Kaos. Ingen lätt färd, men trupperna är vana. Vi tar bara flygtrupper med oss. Vad säger ni?"

Om rollpersonerna ingenting begriper, gör Akaron ytterligare ett försök att förklara, men han är ingen stor pedagog. Han försöker förklara att han gradvis ska förvrida verkligheten omkring sig och på så sätt förflytta dem mellan olika sfärer som ligger nära varandra. Det bildas aldrig någon egentlig portal som kan hindras av magiska försvar. På så sätt kan de stegvis förflytta sig till Kaoskretsen. Efter en kort stund kommer Nimloth tillbaka och meddelar att "vi är färdiga för avtåg."

Han leder ut dem genom flera rum tills de kommer in i en väldig sal. Åtskilliga hundra man står uppställda på led. De håller bevingade ödlor täckta av färgskimrande fjädrar vid grimman.

"Vi kan inte ta fotfolk genom en portal till Kaos. De skulle vara hjälplösa. Vi tar bara med oss quetzallegionen. Det är 2000 man", säger Nimloth.

Akaron och Nimloth leder dem genom en bred gång.

"Huvudschaktet finns i Târgs, må han evigt tjäna askan, gomrath", säger Nimloth om de undrar vart de är på väg.

Efter dem marscherar hela legionen i täta led. Till sist når de en bred ramp som sluttar uppåt. De följer den tills den slutar abrupt vid en dubbelport av järn. Ett abstrakt sigill med hopvävda kilskriftstecken förseglar porten. Akaron bryter sigillet och

beordrar fyra krigare att öppna de tunga portarna.

De möts av en vrålande stormvind och ett moln av sand och damm som slår emot dem. De blickar ned i ett djupt schakt, ett hundratal meter i diameter. Det förlorar sig i mörker både neråt och uppåt. En tjutande stormvind drar både upp och ned genom schaktet. Alla med någon som helst förmåga att känna magi upptäcker att här finns mycket magi.

"Huvudschaktet som leder mellan Vortex och vår krets", säger Akaron. *"Den bästa vägen att gå. Skaffa hit min quetzal. Jag leder. Ni följer efter mig. Så länge vi inte tappar varandra ur sikte kommer vi rätt. Men tappa för helvete inte bort mig, då kommer ni aldrig till rätta."*

En bevingad ödla leds fram. Akaron sitter upp. Likadana riddjur förs fram till rollpersonerna och Nimloth.

Akaron lyfter armarna över huvudet och vrålar högt med en röst som inte längre låter riktigt mänsklig. Ropet dras ut till en entonig sång. Blå blixtar slår ut mellan honom och stormvindarna i schaktet. Han omvälvs av ett blått ljus. Vindarna tar skepnad och blir träd, månar, stjärnor och berg som dansar runt. Plötsligt sporrar Akaron sin quetzal och kastar sig ut i stormvinden. Hären sätter sig i rörelse bakom rollpersonerna, som med Nimloth bakom sig tvingas ut över schaktets kant.

EPISOD SJU: MELLAN VÄRLDARNA

Så snart de kommer ut i schaktet tystnar stormvindarna och sanden försvinner. En fruktansvärd hetta slår emot dem. Fuktiga löv och grenar piskar dem i ansiktet. Moskitsvärmar omger dem. De har hamnat i ett stinkande träsk. De hör Akarons klagande röst mässa. Han flyger något tiotal meter framför dem, fortfarande omgiven av blått ljus. Världen ser inte riktigt fast ut omkring honom. Under honom smälter träden ned till buskar. Horisonten sjunker. Färgerna förändras. Världen tycks förvridas runt honom. Perspektiven blir mer förvridna ju längre från magikerna man ser. Bara hans egen person har riktigt rätt proportioner och färger.

"Följ Akaron", säger Nimloth och sporrar sin quetzal i riktning mot magikern.

De ser världen förvridas. Träden smälter ihop runt dem. Ett öppet träsk breder ut sig i alla riktningar. Små människor stretar runt nere i gyttjan, men försvinner snart när träsken förvandlas.

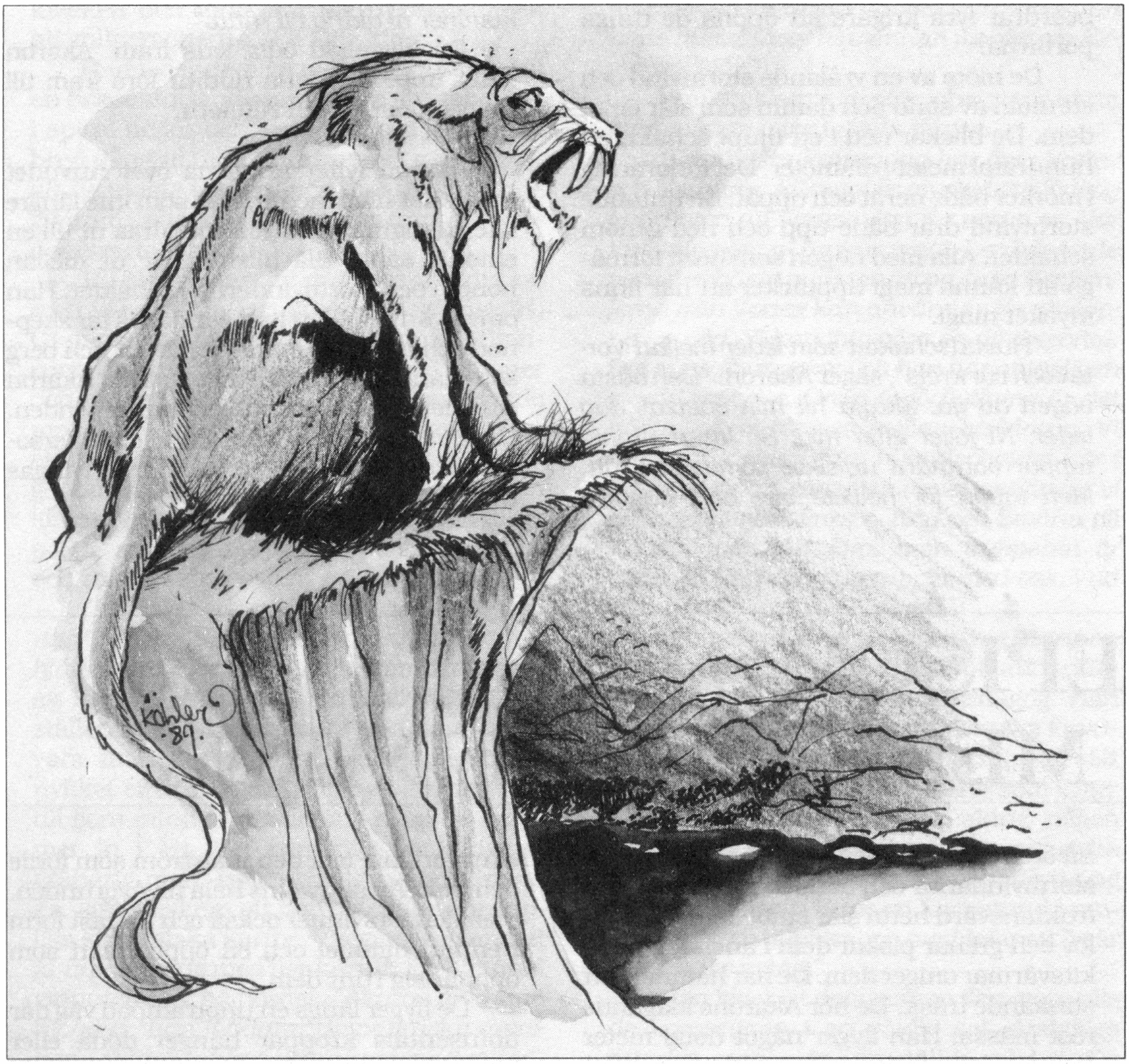
Till sist försvinner träsken helt och ersätts av en blå rymd fylld av virvlande skuggor, inte olik den malström som förde dem från Arraquwâins håla till Avgrunden. Men den försvinner också och tar fast form i en gul himmel och en öppen slätt som öppnar sig runt dem.

De flyger längs en upptrampad väg där tiotusentals kroppar hänger döda eller halvdöda på kors och pålar. I fjärran hör de skrik och vapenskrammel.

"Asmodeus förbannade helvete", säger Nimloth. *"Måtte vi komma snabbt härifrån."*

De närmar sig snabbt en väldig här som står uppställd till slag, men innan de kommer fram förvrids världen på nytt runt Akaron och slätten vecklas till höga berg. De flyger genom en dalgång och ser under sig små gestalter som gestikulerar. Det börjar vina av pilar runt dem och några quetzal skriker gällt och störtar mot marken.

Bergen planas ut och blir en strandslätt mot ett stort hav. De ser en mäktig borg på avstånd. Små skepp seglar ute på havet. Akaron flyger rakt ut över vattnet, som snabbt förlorar sin blåhet och blir grått.



Himlen sjunker ned över dem och blir ett tak något tiotal meter upp. En fruktansvärd hetta och stank slår emot dem. Skrik av smärta fyller luften. De hamnar i en smal gång och måste lyckas med ett SMI- slag för att hålla sina quetzal på rätt kurs. Annars störtar de mot väggen och tar 1T4 skada i en slumpmässigt vald kroppsdel. På väggarna hänger döende människor uppspikade. Golvet är ett järngaller, och därunder skymtar de skrikande gestalter som försöker ta sig upp mellan järnribborna. Det luktar blod och eld och sot.

Gången mynnar ut i en låg, bred sal fylld av egendomliga maskiner, stora hjul som snurrar och tyngder som vippar och dragremmar som spänns. Överallt syns plågade kroppar fastnaglade och fastspända vid maskinerna. Ytterligare ett SMI-slag krävs för att inte slå i golvet i tortyrkammaren. Men maskinerna förvrids. Rummet blir långsmalare och taket höjs. De flyger in i ytterligare en blå malström, som exploderar i ett hav av färg. Runt dem virvlar färger och former. Det smäller, susar och viner. Ingenting är urskiljbart eller begripligt. Rollpersonernas quetzal grips av panik och skenar i väg vilt pipande. De tappar både Akaron, Nimloth och hans krigare ur sikte. Alla som kan känna magi drabbas av en så stark känsla av oerhörd magisk kraft att de förlorar medvetandet. De ramlar dock inte av sina riddjur, eftersom de är fastspända i sadlarna.

EPISOD ÅTTA: VORTEX

Akaron öppnade sin sista port alltför nära Vortex. Styrkorna skingras i panik och det kostar Nimloth åtskilligt besvär att återsamla dem. Rollpersonerna tappar kontakten med sina allierade och måste själva försöka klara sig i Kaoskretsen.

När ljusexplosionerna så småningom dämpas ser de på avstånd hur väldiga flygande ormar och gräshoppsliknande krazzt går till anfall mot Nimloths styrkor. Men deras egna quetzal flyr åt andra hållet.

Så småningom lugnar sig deras quetzal och slår sig ned på en stor sten täckt med gröngul mossa. De är uppskrämda och darrar våldsamt. Rollpersonerna kan se sig omkring och försöka uppskatta situationen medan riddjuren lugnar ned sig. Stenen de står på är bara några tiotal meter i diameter, helt kal sånär som på mossan som täcker den. Om de tittar inser de att den är en del av en stor staty. Stenen är ett huvud, och de står på ena kinden. Ett stort öra sticker upp ur mossan.

De ser flera stora stenblock och vad som ser ut som sönderbrutna konstruktioner flyta runt dem. Det är svårt att avgöra avstånd och storlek. En liten vattenström rinner genom ingenting förbi dem en bit bort. En fisk glider förbi, stirrar på dem och simmar vidare. Nimloths krigare har försvunnit ur sikte, kanske skyms de av Vortex.

De befinner sig i ett förvirrande universum, som domineras av det rödlila Vortex. Det fyller största delen av synfältet, som en virvlande utdragen sol. Bortom Vortex bleknar himlen gradvis för att på sina ställen bli helt svart.

Rollpersonerna blir inte kloka på vad som är upp och ned. De kan stå på klippblocket där de landade, men när de flög tycktes de hela tiden hota att dras in i Vortex. De känner en svag vind som drar in mot virvelströmmen. Om de släpper något seglar det långsamt iväg mot Vortex och försvinner. De har snart blivit så förvirrade att de inte har någon aning om vilket håll de kom från och var Nimloth och Akaron skulle kunna befinna sig. Deras stenblock tycks glida längre in i en klunga stenar och jordstycken, så att Vortex till sist bara syns som ett rött dis bakom klippblocken.

MARA

Efter några minuter har deras quetzal lugnat ned sig. De kan försiktigt flyga in i virrvarret av block och jordstycken som flyter runt varandra. De ser inte Nimloths styrkor någonstans. De inser att de har hamnat i en sönderbruten ruinstad, flytande i luften. Stycken av hus, broar, vägbeläggning och murrester flyter runt. Mindre stenblock cirklar långsamt runt de större, så att allt ständigt rör sig runt dem.

De flyger en bra stund och kommer in i ett område med bättre bevarade rester. Här flyter hela hus, ibland med vidhängande gator, omkring runt varandra. Plötsligt hör de ett gällt skrik och ser en rörelse från taket till ett hus. När de flyger upp en bit ser den en stor silverglänsande fågel som ser ut att vara formad i silver eller stål. Den sitter på taket till huset, lägger huvudet på sned och tittar på dem. Fågeln är betslad och har en sadel på ryggen, men ingen ryttare syns till.

Om rollpersonerna landar på det platta taket ser de en trappa som leder ned i huset. Den går ned till en korridor med trasiga väggpaneler och nedrasade ljuskronor. Från en dörröppning i slutet av korridoren lyser ett ljus och de hör ljud.

Korridoren öppnar sig i en stor sal, ursprungligen en festsal med kristallkronor, stora speglar och väldiga målningar. En kvinna i full rustning har lyft ned en av målningarna från väggen och är i full färd med att skära ut den ur ramen. På golvet ligger redan en prydlig trave utskurna målningar och två fulla sadelväskor. En lysande glaskula lyser upp arbetet. Kvinnan tittar vänder sig om när rollpersonerna kommer ned i korridoren och drar ett svagt lysande bastardsvärd.



"Vem där?" säger hon misstroget.

Om rollpersonerna försäkrar att de inte har några fientliga avsikter sänker hon svärdet. Hon är i 30-årsålder, mörkhyad och till synes helt mänsklig. Hon tycks illa till mods över rollpersonernas närvaro och ser misstrogen ut när de försöker förklara vilka de är och vad de gör där. Själv säger hon sig heta Mara.

"Jag är här och plockar upp lite vrakgods", säger hon och tystnar när rollpersonerna kommer närmare och hon får syn på demonrustningarna och vapnen de fick av Târg.

"Kom hit. Få se på den där", säger hon och lyfter upp ljusgloben för att studera en av brynjorna närmare. Hon följer den slingrande kilskriften på brynjan med fingret och verkar klart skärrad.

"Svärdet. Få se på svärdet", säger hon till brynans bärare och studerar tecknen på vapnen lika noga. Hon lämnar tillbaka vapnet och ler ett brett grin.

"Vart ska ni? Behöver ni hjälp med något? Jag vet någon som kan hjälpa er. Berätta vad ni gör här", säger hon, fortfarande med det olyckbådande grinet över hela ansiktet. *"Den ni söker har många fiender. Det finns dem som kan tänka sig att hjälpa er. Och ni behöver hjälp om ni ska överleva här. Det är tydligt"*, säger hon och plockar ihop sina dukar och sadelväskor. *"Kom. Jag ska presentera er för en högt uppsatt demon."* Om rollpersonerna är misstänksamma mot den plötsliga hjälpsamheten rycker hon på axlarna.

"Ni klarar er inte själva. Ni hittar inte ens Malkûths palats själva. Han kommer att hitta er innan ni vet var ni är. De där prylarna lyser som fyrbåkar så fort ni kommer ut ur de värsta störningarna från Vortex. Gör som ni vill. Om ni vill in i palatsen behöver ni hjälp."

Godtar de erbjudandet om hjälp, lastar hon sina saker på stålfågeln och sitter upp i sadeln.

"Det är en bra bit till Xathanu. Vi kan bara rida första sträckan. Största delen måste vi gå till fots", säger hon och rider ut i virrvarret av ruinrester.

GENOM KAOS

De flyger länge genom ruinerna, som gradvis blir mer sönderfallna, mer täckta av mossa och slingerväxter. Avståndet mellan de virvlande klippblocken blir mindre, till slut kan de inte manövrera utan att riskera att skada riddjuren. Mara landar på resterna av en mur. Hon sitter av säger något. Plötsligt krymper stålfågeln ihop inför rollpersonernas ögon och blir stor som en kråka. Den flyger upp och sätter sig på hennes axel.

"Här börjar Achars skog. Ni får leda ödlorna. Det går inte att flyga längre", säger hon och leder dem längs den mossklädda muren.

De befinner sig i en labyrint av jord, huggen sten, natursten, mossa och växter. Träd växer ut åt alla riktningar. De rör sig i djupa hålvägar som då och då slutar i ingenting. De får slänga ut rep och hala sig över till nya områden där stigarna fortsätter. Bitvis får de hugga sig fram genom en tät undervegetation av ormbunkar, mossa och rötter.

"Det är ingen mening att göra fasta vägar. Allt förändrar sig här", säger Mara.

Rollpersonerna kan inte för sina liv begripa hur hon kan orientera sig i labyrinten av växter och ruiner. Det blir aldrig helt mörkt, utan de befinner sig i ett ständigt skymningsdunkel som de då och då måste lysa upp med lyktor och ljusglob. Under vandringen blir hon mindre misstrogen och berättar en del om Kaos och sig själv.

"Vi är på väg till Kirian, Malkûths befälhavare. Han kommer inte åt Malkûth själv, så han kommer att välkomna er. Alla har vetat att något är på gång. Att det skulle dyka upp något sånt här. Det ligger i luften. Malkûth verkar ha blåst någon plan han hade någon annanstans. Altor kanske. Var ni inblandade i det?"

Hon förklarar att hon själv inte har några fasta lojaliteter. Det har ingen i Kaos. Det betalar sig inte. *"Men om ni lyckas ligger Kirian bra till. Och då är det inte helt fel att ha hjälpt er"*, säger hon.

De hinner bli fullständigt utmattade och tvingas sova medan de fortfarande är kvar i "skogen". Resterna av en stenlagd

plats med en djup brunn som sträcker sig ned i evigheten blir en lämplig sovplats.

Vill du ha mer händelser kan du lägga in möten med egendomliga varelser: smådemoner, jättespindlar, människoätande växter och flygödlor. Men kom ihåg att rollpersonerna inte får bli särskilt skadade. Då klarar de inte konfrontationen med Malkûth i slutet av äventyret.

Till sist glesnar Arachs skog och de de kommer ut i ett tredimensionellt gräslandskap. Långa gräsbevuxna landbryggor vrider sig i spiraler runt varandra i ett mönster som påminner om en ormbunkes blad, när rollpersonerna kommer ut och får bättre överblick över det.

"Mandelbrots väg", säger Mara. *"Det är bäst att inte rida här heller. Det är för riskabelt."*

De går längs de slingrande vägarna och kan ibland ta sig med hjälp av rep från en landremsa till en annan. Till sist glesnar gräsvägarna och de ser det röda ljuset från Vortex lysa. Mot virvelströmmen avtecknar sig ett svart citadell med tinnar och torn som sticker ut åt alla håll.

"Xathanu. Malkûths palats. Men vi ska runt från andra hållet. Kirian finns i sitt härläger på andra sidan. Nu kan vi rida", säger Mara och ropar något obegripligt till sin fågel, som växer till sin tidigare storlek.

De följer utkanten av de krökta gräsvägarna och rör sig runt citadellet. De grästäckta landremsorna blir allt bredare och slätare, för att till sist löpa samman till en stor slätt som breder ut sig framför dem. De har Xathanus citadell till höger, Mandelbrots väg bakom sig och slätten framför sig och till vänster.

KIRIAN

Vapenskrammel, skrik och rop når dem över slätten. På avstånd ser de två beridna arméer i strid. När de kommer närmare känner de igen Nimloths quetzallegion, som strider mot en större styrka krazztryttare och mot bevingade ormar som sveper fram och tillbaka över dem och spottar eld.

"Tårgs styrkor. Kom ni hit med dem?" frågar Mara. *"Vi håller oss ur vägen för dem. Det är Kirian vi ska prata med. Kom. Befälhavarnas tält är här borta."*

Hon leder dem mot några färggranna tält som står uppställda på en kulle bakom krazztryttarnas linjer. De passerar döda och sårade som ligger utspridda över slätten och går igenom ett läger med underhållsvagnar och förbandsplatser. När de närmar sig tälten kommer fyra storväxta belmôner fram och ryter något som antagligen betyder Halt! Mara säger något och de eskorteras av belmônerna till ett rött tält mitt i lägret.

Utanför tältet sitter en storväxt demon med röd och blåfläckig hud och långt, silverfärgat hår uppsatt i en knut i nacken. Han är klädd i full rustning och fingrar på en stridshammare medan han tittar bort mot slagfältet. Runt honom står fem mindre demoner samlade.

Mara säger något som får honom att titta upp. När han får syn på rollpersonerna sprider sig ett illvilligt leende, inte olikt det de såg tidigare hos Mara, över hans breda ansikte.

"Ah. Kom närmare mina vänner. Låt mig se", säger han på samma slags svårdefinierade språk som Tårg talade. Han ryter något som får de mindre demonerna att försvinna halvspringande, sedan undersöker han noga rollpersonernas rustningar. *"Kom in i mitt tält. Det här är inget att avhandla offentligt"*, säger han sedan.

Rollpersonerna och Mara visas in i tältet. Kirian fortsätter att studera deras rustningar och vapen och verkar stressad.

"Vem har skickat er? Varför är ni här? Berätta fort, för vi har inte mycket tid. Malkûth vet att ni är här vid det här laget."

Rollpersonerna hinner inte säga många ord, förrän de avbryts av våldsamma skrik och rop utanför tältet. Någon skriker och uppenbarligen har en strid utbrytit.

"De har spårat er. Vi kan inte stanna här", säger Kirian och gör ett tecken med handen i luften. Världen förvrids runt dem, tältet försvinner och de befinner sig på en gräsklädd kulle. Runt dem breder en tät skog ut sig.

"De är inte långt borta. Fort. Den här vägen", säger Kirian och leder dem ned längs en djup hålväg som skär genom kullen. Bakom sig hör de slammer och skrik. Luften darrar och de ser gestalter som börjar ta form där de nyss stod.

Hålvägen skär djupare ned i marken och blir en stenlagd gång som vrider sig i spiral in i kullen. Kirian skyndar på dem och Mara drar sitt svärd. Bakom sig hör de rop och springande fötter. Demonen muttrar något lågt och ingången störtar in bakom dem. Det blir kolsvart, innan en besvärjelse lyser upp gången runt dem.

"Det borde uppehålla dem ett tag. Nu vet de vart vi är på väg. Det här är en hemlig ingång till Malkûths innersta kammare i Xathanu. Och en nödutgång. Det var jag som ordnade den åt honom när jag planerade försvaret av fästet. Nu kan ni använda den för att komma åt honom", säger Kirian.

Gången vrider sig några varv i spiral, innan den mynnar ut i ett litet stenlagt rum. I en rund nedsänkning mitt på golvet ligger knytnävsstora stenar i ett spiralmönster.

"Spiralen. Det är en väg in till Malkûths rum. Jag kan inte gå den. Han har skyddat den speciellt mot mig. Vi stannar och håller tillbaka förföljarna. Det är bara att gå ut i tecknet. Seså, iväg med er", säger Kirian.

Mara visar var spiralen börjar.

"Gå försiktigt, en fot före den andra. Stanna inte även om det tar emot", säger hon. Rollpersonerna förstår varningen, när de kliver ut på golvet. De känner hur lemmarna blir tyngre och svagare, hur blicken fördunklas och medvetandet fylls av ett töcken. Spiralmönstret är en kraftig besvärjelse. Det krävs ett lyckat PSY-slag för att komma igenom det, annars fastnar man och kommer vare sig fram eller tillbaka förrän man har försökt igen. Varje försök tar en minut.

När de når mitten känner de plötsligt hur spänningen släpper. Allt blir mörkt ett ögonblick, innan de finner sig stående på ett stengolv någon helt annanstans. I Malkûths fäste.

EPISOD NIO: MALKÛTHS SISTA STRID

Rollpersonerna förflyttas direkt in i Malkûths tronsal, som inte har någon naturlig ingång utifrån. De hamnar i Kirians kammare intill tronrummet och kan konfrontera en oförberedd Malkûth som befinner sig i tronrummet tillsammans med sin tjänare Luciano och tre rådgivare.

1 A-D. Rådgivarnas kammare. Rummen är inredda för Malkûths fyra rådgivare, av vilka Kirian är en. Här finns en enkel stol, en pulpet och några pallar för besökare. Rollpersonerna dyker upp i 1A, som är Kirians kammare.

2. Korridorer. De sträcker sig så vitt rollpersonerna kan se ut i oändligheten och vrider sig svagt långt borta.

3. Ballustrad. Marmorräcken löper runt ballustraden som vetter ned mot tronsalen. Fyra trappor leder ned till golvet tre meter ned. Rollpersonerna ser fem personer inne i tronrummet: tre demoner klädda i svarta kappor (Malkûths rådgivare) en man i 40-årsåldern med mörkt bakåtkammat hår och kort, svart skägg (Malkûth) och en gammal bekant, Luciano Lupino.

4. Tronsal. Golvet är genomskinligt och vetter mot Vortex som lyser upp salen med ett flammande rött sken. Mitt i rummet står tronen, där Malkûth sitter. De övriga fyra står runt honom.

5. Tronen. Gjord av pulserande grön kristall vilar den på en fotplatta av guld. Malkûth betraktar rollpersonernas uppdykande som en formell utmaning och går ensam till attack. Luciano, som känner sig personligt skymfad av rollpersonerna, kan inte hålla sig från striden utan angriper också efter en kort tvekan.

Malkûth och Luciano beskrivs i slutet av äventyret. En vild strid utbryter så snart rollpersonerna visar sig. De tre rådgivarna håller sig undan. När Malkûth faller skakas rummet runt rollpersonerna. Tronen rämnar i tusen bitar och sprids över golvet. För

ett ögonblick förmörkas Vortex, medan Malkûths kropp förintas inför rollpersonernas ögon.

Därefter fylls tronrummet av ett dån och ett väldigt rökmoln. Mitt ibland dem står Târg, flankerad av Kirian och Târgkrizt, som tycks ha växt någon meter och fått större ögon och antenner sedan rollpersonerna såg honom sist. De tre demonerna tycks först inte bry sig om rollpersonerna. Kirian förintar de tre förskräckta rådgivarna med en åskvigg. Târg och Târgkrizt går runt och inspekterar tronrummet. Ur molnet dyker fler demoner upp, tills rummet är fyllt av en förvirrande folkmassa.

Târg koncentrerar sig på den splittrade tronen, som dras samman och återskapas. Târgkrizt sätter sig på tronen och utbrister i ett långt anförande på ett språk rollpersonerna inte förstår. Ytterligare tal på obegripliga språk hålls och det dröjer flera timmar innan någon tar notis om rollpersonerna. Om de försöker störa ceremonierna blir de bryskt undanskuffade.

Efter oändliga tal och obegripliga ceremonier kommer går två demoner fram till rollpersonerna och föser fram dem mot tronen.

"Er tur nu. Komma här", säger de på bruten jori.

Framför dem höjer tronen sig. Târgkrizt ser ned på dem med ett småleende lekande på läpparna.

"Jag, Târgkrizt, härskare över Kaos krets, tackar er för er tjänst och löser er från de band som bundit er vid min krets, Skuggornas krets eller någon annan krets i Inferno", säger Târgkrizt på ett för rollpersonerna begripligt språk. Med ens skimrar demonrustningarna och svärden till och försvinner. Dessutom känner rollpersonerna en obegriplig lättnad, som något de burit på under lång tid hade försvunnit.

"Ni har tjänat min far och mig väl. Ni kan gå", fortsätter han.

Akeron kommer fram och leder bort rollpersonerna. Han leder dem in i rökmolnet och allt blir svart runt dem.

Efter någon minut skingras mörkret och rollpersonerna befinner sig i en välbekant grottsal — grottrummet med portalen i Arraquwâins håla. Startade de äventyret någon annanstans befinner de sig där istället. Portalen är borta, men Akeron finns faktiskt kvar.

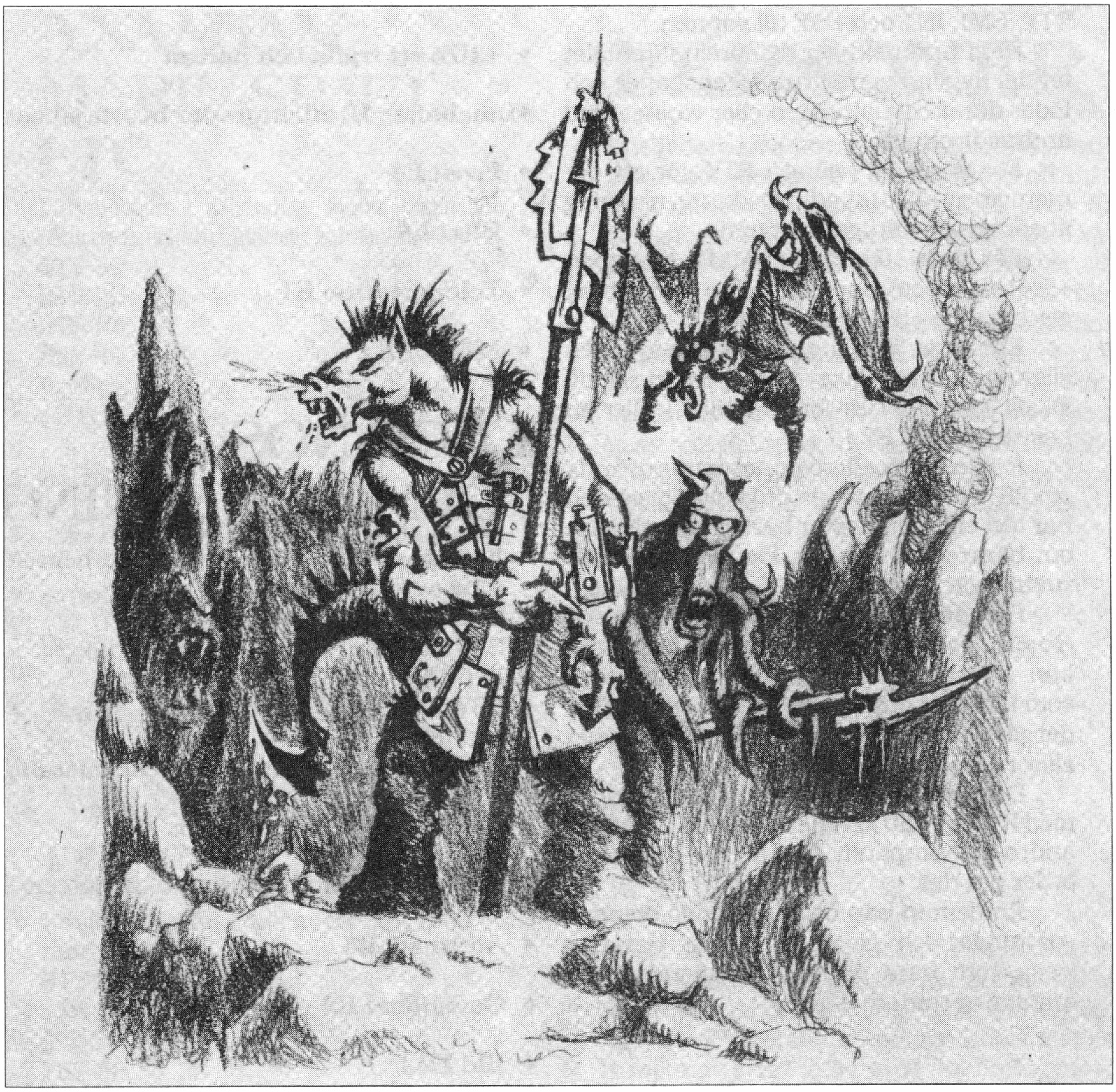
"Om ni har några frågor skall jag försöka besvara dem", säger han. Han vet i princip hela bakgrunden till vad som hänt och att allt var ett spel mellan Târg och Malkûth. Han berättar med glädje allt innan han återvänder till Inferno, men det beror på vilka frågor rollpersonerna ställer.



EPILOG

Rollfigurerna blir kanske både äldre och visare av sina upplevelser. Som kompensation för deras lidande finns Arraquwâins drakskatt kvar i hålan. Dessutom kommer både prästerskapet och Lucretia Machiavellio att hålla ceremonier till rollpersonernas ära och överrösa dem med medaljer och hederstitlar.

I och med detta är Härskar-serien avslutad. Vi som gjorde den hoppas att ni har haft lika roligt när ni spelade, som vi hade när vi konstruerade det hela.



MAGISKA FÖREMÅL

Det finns två unika former av magiska föremål i Demonprinsen – demonrustningar och demonvapen. De skapas då en mäktig demon frivilligt lägger ned en del av sin själ och kraft i ett dött föremål. Rustningar och vapen är de vanligaste demonföremålen, även om andra är fullt möjliga. Vad som sker är att föremålet får en typ av begränsat liv. Det blir semi-intelligent och får egenskaperna STY, SMI, INT och PSY. Dessa växlar med tiden, vartefter som demonen som skapade dem blir mäktigare. Demonen kan också offra andra varelsers STY, SMI, INT och PSY till vapnen.

Rent praktiskt ger demonen föremålet en del av sina egna grundegenskaper och föder därefter rustningen eller vapnet med andras livskraft.

För varje 10 poäng i STY gör ett demonvapen +1T6 i skada, medan en rustning absorberar ytterligare 3 poäng.

För varje 10 poäng i SMI får ett vapen +5% i attack och parera, medan en rustning ger bäraren +5% i Parera.

För varje 5 poäng i INT kan ett vapen eller en rustning lära sig en besvärjelse till E1. (10 ger två besvärjelser till E1 eller en besvärjelse till E2.)

Rustningen eller vapnet kan använda sin PSY till att använda de besvärjelser den har lärt sig. Den kastar bara en besvärjelse om bäraren så önskar. Demonvapen och rustningar återfår en PSY-poäng/timme.

Demoner präglar sina demonvapen och -rustningar på sig själva. De är de enda som kan använda dess förmågor. Alla andra som försöker angrips själva av vapnet. Hur det går till beror på vilka besvärjelser vapnet eller rustningen har.

Demonvapen och demonrustningar med INT över 50 kan tillåta att användas av andra än skaparen OM de får uttrycklig order om det.

En demon kan ha hur många demonrustningar och -vapen som helst. Han har vissa som bara är fällor för fiender och ambitiösa underlydande.

LUCIANOS DEMONSVÄRD

Ett ornamenterat kortsvärd av svart kristall med hjalt av silver.
STY 30
SMI 20
INT 50
PSY 73
Krafter:

- **+3T6 i skada**
- **+10% att träffa och parera**
- **Innehåller 10 effektgrader besvärjelser:**
- **Frost E4**
- **Blixt E4**
- **Teleportation E1**
- **Mörker E1**

LUCIANOS DEMONRUSTNING

En ornamenterad och juvelbesatt helrustning av svart kristall.
STY 30
SMI 10
INT 40
PSY 37
Krafter:

- **Absorberar 9 poäng mer än helrustning**
- **Ger bäraren +5% i Parera**
- **Innehåller 8 effektgrader besvärjelser.**
- **Antimagi E4**
- **Osynlighet E2**
- **Eld E2**

TÂRGS DEMONVAPEN

Târgs demonvapen har identiska krafter, exakt vilken typ av vapen det är beror på vad dina spelare behärskar. Detta är några av Târgs mindre vapen. Hans personliga vapen som han själv bär i strid är tio gånger mäktigare.

TÂRGS DEMONSVÄRD/ -YXA/-HAMMARE/-SPJUT, ETC.

Tillverkade i skrovligt svart järn. De är täckta med slingrande kilskrift.
STY 30
SMI 30
INT 60
PSY 40
Krafter:

- **+3T6 i skada**
- **+15% i attack och parera**

Innehåller 12 effektgrader besvärjelser:

- **Frost E4**
- **Motståndskraft E4**
- **Skingra E4**

TÂRGS DEMONRUSTNINGAR

Ringbrynjor av grovt svart järn med slingrande kilskrift.
STY 20
SMI 10
INT 50
PSY 50
Krafter:

- **Absorbera 6 poäng mer än vanlig ringbrynja**
- **Ger bäraren +5% i Parera**

Innehåller 10 effektgrader besvärjelser:

- **Eld E3**
- **Motståndskraft E5**
- **Mörker E2**

SPELLEDARPERSONER

Spelledarpersonerna är spelledarens ansikte mot spelarna. Det är viktigt att inte bara deras egenskaper och färdigheter är beskrivna. Personlighet ska också vara väl utmejslad. Om spelledaren anstränger sig när han ska gestalta olika personer blir verklighetskänslan starkare. Spelarna har lättare att rollspela sina rollpersoner och det blir roligare för alla inblandade. Som spelledaren ska du inte tveka att överdriva gester, dialekter och beteende. Det blir både enklare och roligare så. Spelledarpersonerna beskrivs i den ordning de uppträder i äventyret.

LORD VIDERIC

STY 12
FYS 14
STO 11
INT 22
PSY 30
SMI 10
KAR 14
KP 13
SB –
Utseende: En reslig man i fyrtioårsåldern. Hans skarpa drag går mycket bra ihop med det korpsvarta håret och det lilla hakskägget. Lord Videric bär smidiga hosor och en tunika av svart läder med guldinläggning-

ar. Över axlarna bär han en svart sidenmantel med svart bälsbräm. De grå ögonen tycks kapabla att skära genom stål.

Personlighet: Videric är en förhärdad och cynisk man. Han tjänar inga intressen förutom sina egna och lyder inte under någon herre. Ve den som kommer i hans väg. Videric är artig, vänlig och iskall. Hans långa karriär som nekromantiker har paradoxalt nog givit honom en akut dödsskräck.

Utrustning: Två till fyra livvakter. En ätdolk och ett litet juvelprytt kortsvärd som knappast duger att slåss med.

Talade språk:
Nidländska 90%
Baahl 75%
Prangi 60%
Zorakiska 60%
Kardiska 50%
Färdigheter:
Främmande kulturer 75%
Geografi 75%
Heraldik och genealogi 50%
Historia 90%
Köpslå 90%
Läsa och skriva 90%
Rida 60%
Schack och brädspel 60%
Simma 40%
Värdesätta 60%
Övertala 90%
Besvärjelser: Använder ni magiboxen är lord Videric nekromantiker med FV 30, Demonologi FV 25 och Elementamagiker med FV 20. Annars behärskar han alla besvärjelser i grundboxen till 150% och E8.
Vapenfärdigheter:
Dolk 40%

LEON OCH BERAN

STY 15
FYS 15
STO 15
INT 8
PSY 10
SMI 12
KAR 10
KP 15
SB –

Utseende: Leon och Beran är muskulösa män i 30-årsåldern. De bär ornamenterade helrustningar och svarta tvåhandssvärd. Deras kortklippta hår är brunt respektive blont. Leon bär en väldig valrossmustasch med stolthet. Beran har grova, kantiga drag medan Leon ser mer aristokratisk ut.

Personlighet: De båda herrarna är lugna, metodiska och lojala mot lord Videric in i döden. De tvekar inte att utföra lord Viderics order, oavsett vad han begär av dem. Leon ger ett arrogant intryck medan Beran är mer sävlig.

Utrustning: Deras helrustningar absorberar 12 poäng i siv själva och är dessutom fokus för Skydd E4. Tvåhandssvärden är fokus för förtrolla vapen E4. De bär dessutom njurdolk och en liten morgonstjärna vardera.

Talade språk:
Baahl 50%
Nidländska 90%
Zorakiska 60%
Kardiska 50%
Färdigheter:
Främmande kulturer 40%
Första hjälpen 60%
Hoppa 50%
Klättra 50%
Rida 75%
Simma 30%
Upptäcka fara 75%
Vapenfärdigheter:
Dolk 60%
Tvåhandssvärd 90%
Parera 90%
Morgonstjärna 60%

LUCIANOS VAKTER

STY 15
FYS 15
STO 17
INT 8
PSY 5
SMI 10
KAR -5
KP 16
SB +1T4

Utseende: De 20 vakterna är en samling ovanligt misslyckade baahl. Deras mörka hy skimrar i alla regnbågens färger som hos vanliga baahl, men de är kortare och klenare. Deras klor och huggtänder är missbildade och ruttna och de röda ögonen tycks överdragna av en hinna.

Personlighet: Förskrämda och fega översittare. Behandlar man dem som lågt stående djur springer de benen efter sig för att lyda ens minsta vink, medan alla försök till vänlighet leder till att de anfaller direkt.

Utrustning: Kroksablar och taggiga dolkar. Illa skötta fjällbrynjor. Annars går de klädda i stinkande trasor av obestämbart ursprung.

Talade språk:
Baahl 90%
Östjori 30%
Färdigheter:
Desarmera/Gillra fällor 30%
Gömma sig 75%
Lyssna 60%
Upptäcka fara 60%
Vapenfärdigheter:
Dolk 50%
Kroksabel 50%
Parera 50%

TÂRGKRIZT

STY 35
FYS 20
STO 35
INT 12
PSY 25
SMI 10
KAR 10
KP 28
SB +2T6
Demoniska förmågor: Vingar, Kroppsförändring, Frätande blod
Naturliga vapen:
2 klor 65% 1T6
1 bett 65% 1T8
1 svanssting65% 1T6
Naturligt skydd: 6 poäng hud

Utseende: En liten, knappt 170 cm lång demon med grön, vårtig hud. Ett moln av flugor kretsar ständigt kring hans gyllene facettögon. Hans lemmar är knotiga och kan vridas i omöjlig vinklar. På händerna finns långa, grönsvarta klor och i hans käft skarpa betar.

Personlighet: Târgkrizt är sorgsen och svårmodig. Hans liv är helt fyllt av tanken på alltings förgänglighet och meningslöshet. Hans lidande förhindrar honom dock inte från att känna en viss tacksamhet mot dem som tjänar honom väl.

Talade språk:
Pazuzu 90%
Naga 75%
Gruz 75%
Inferno 75% (uppfattas av alla som deras modersmål)
Östjori 75%
Kardiska 75%
Nyjori 60%
Färdigheter:
Främmande kulturer 60%
Geografi 50%
Gömma sig 50%
Heraldik och genealogi 60%
Historia 75%
Köpslå 90%
Läsa och skriva 90%
Schack och brädspel 75%
Upptäcka fara 75%
Värdesätta 75%
Övertala 90%
Vapenfärdigheter:
Stridsyxa 75%
Parera 75%

TÂRG

Târgs egenskaper och färdigheter är egentligen ointressanta. Börjar rollpersonerna bråka med honom utplånar han dem utan problem med en åskvigg, en portal till eldens plan, eller något liknande.

Târg är en väldig demon. Han är över fem meter lång och tycks väga mer än ett ton. Hans väldiga huvud domineras av röda facettögon och grova rovdjurskäftar som dryper av svart slem. Târgs kropp döljs av en dräkt i purpur och svart, men det är uppenbart att kroppen är mycket olik en människas. Ett moln av skimrande och lysande flugor omger honom

Târg är ovanlig bland demoner. Vetskapen om alltings förgänglighet har gjort honom mer eftertänksam och svårmodig än vad som är vanligt bland hans släkte. Han är fortfarande omänskligt brutal och hänsynslös, men inte alls i klass med till exempel Asmodeus. Han faller ofta i djupa grubblerier, men är inte alls handlingsförlamad för det. Tvärtom är det en inspiration att göra sitt bästa mot ett obarmhärtigt öde.

NIMLOTH

STY 70
FYS 40
STO 56
INT 20
PSY 40
SMI 20
KAR -2
KP 48
SB +4T6

Demoniska förmågor: Regeneration, Skräckslå, Styrkeuttömning

Naturliga vapen:
2 klor 80% 1T6
1 Bett 90% 1T8
1 Stångning 90% 1T6

Naturligt skydd: 10 poängs hud

Utseende: Nimloth är cirka fyra meter hög och nästan lika bred. Hans hud liknar mest skrovlig, svart sten täckt med små kratrar. Ser rollpersonerna efter närmare märker de att kratrarna långsamt växer, krymper och flyttar sig. Två tunga, krumma horn höjer sig från hans helt släta panna. Anletsdragen är reptilartade. Nimloth bär en spiktäckt svart rustning och en tvåhandsyxa på ryggen. Rustningen täcks av en blodröd tabard. Runt midjan har han ett brett bälte. Från bältet hänger ett tiotal svärd, dolkar och taggiga krossvapen. Rösten är åska och ögonen eld.

Personlighet: Nimloth lyder Târg, motvilligt och med egna planer i bakhuvudet. Han anser att han är mer lämpad att styra skuggkretsen. Han letar efter ett bra tillfälle att avlägsna Târg och ta makten själv. Nimloth föraktar alla ynkliga stackare som är svagare än han själv och fruktar de få som är mäktigare.

Utrustning: Tvåhandsyxa med Förtrolla vapen E6. Helrustning med Skydd E 4.

Talade språk:
Pazuzu 90%
Naga 75%
Gruz 75%
Inferno 75% (uppfattas av alla som deras modersmål)
Östjoriska 50%

Färdigheter:
Främmande kulturer 50%
Hoppa 75%
Klättra 50%
Köpslå 75%
Upptäcka fara 75%
Värdesätta 75%
Övertala 75%

Vapenfärdigheter:
Dolk 90%
Slagsvärd 90%
Stridsyxa 90%
Parera 90%
Morgonstjärna 75%

AKERON

STY 11
FYS 15
STO 11
INT 25
PSY 30
SMI 15
KAR 20
KP 13
SB –

Utseende: Akaron är kortväxt och spenslig. Hans långa gråa hår liknar manen på ett gammalt lejon. De bruna ögonen är förvånansvärt milda. Hans anletsdrag är skarpa och välformade. Akaron bär enkla kläder av grå vadmal.

Personlighet: Hans personlighet kan sammanfattas i två ord: lojalitet och kompetens. Han drivs av sin stolthet och vetskapen om att han är den främste strategen i hela skuggkretsen. Akaron är en mild och fridsam person, trots sitt yrke. Han rekryterades personligen av Târg på det slagfält där han dog för mer än 100 år sedan.

Utrustning: Bläck, gåspennor, pergament och strategiska kartor. Ett kortsvärd.

Talade språk:
Pazuzu 60%
Gruz 50%
Barbiska 90%
Zorakiska 60%
Kardiska 50%
Färdigheter:
Främmande kulturer 75%
Första hjälpen 60%
Geografi 90%
Historia 60%
Köpslå 75%
Läsa och skriva 75%
Navigera 75%
Rida 60%
Schack och brädspel 125%
Strategi 140%
Upptäcka fara 75%

Besvärjelser: Använder ni magiboxen har han Elementarmagi, Nekromanti och Mentalism till FV 20. Annars har han alla besvärjelser i grundboxen till 80%och E 4.

Târg har dessutom givit Akeron förmågan se och öppna portar mellan olika plan. Akeron har en unik förmåga att förstå och behärska energiflödena mellan olika existensplan.

Vapenfärdigheter:
Dolk 80%
Kortsvärd 90%
Parera 90%
Långbåge 50%

MARA

STY 15
FYS 20
STO 12
INT 20
PSY 30
SMI 15
KAR 18
KP 16
SB –

Utseende: Mara är i 30-årsåldern, har mörk hy och krulligt svart hår. Ansiktet är runt med trubbiga anletsdrag. De svarta ögonen är mycket intensiva. Hon bär en silverglänsande helrustning av ålderdomlig typ. Hennes bastardsvärd lyser svagt blålila.

Personlighet: Mara är en framgångsrik äventyrerska från ett annat parallelluniversum. Hennes värld liknar den moriska kulturen i Afrika under islams tidiga år. Hon tjänar bara sig själv och vill inte hamna i beroende av någon. Hon kommer bra överens med Kirian och stöder hans planer att störta Malkûth.

Utrustning: Svärdet har Förtrolla vapen E6. Hon har också en sköld, njurdolk, fyra sadelväskor sprängfyllda med värdefulla antikviteter och en magisk stålfågel.

Talade språk:
Zingariska 90%
Shamidiska 75%
Nebarik 60%
Inferno 40%
Belmôni 40%
Östjoriska 35%
Färdigheter:
Desarmera/Gillra fällor 75%
Dyrka upp lås 60%
Finna dolda ting 60%
Främmande kulturer 80%
Första hjälpen 60%
Geografi 75%
Historia 60%
Hoppa 50%
Klättra 50%
Läsa och skriva 75%
Rida 90%
Simma 60%
Smyga 60%
Upptäcka fara 60%
Värdesätta 90%
Vapenfärdigheter:
Bastardsvärd 90%
Dolk 75%
Parera 90%
Långbåge 60%

KIRIAN

STY 55
FYS 40
STO 26
INT 15
PSY 15
SMI 12
KAR 8
KP 33
SB +3T6

Demoniska förmågor: Teleportering, Kroppsförändring, Magisk osårbarhet
Naturliga vapen:
2 klor 85% 1T6
1 bett 85% 1T8
Naturligt skydd: 4 poängs hud
Utseende: Kirian är en ovanligt människolik demon. Ibland hävdar han att han ursprungligen var människa, och vem vet. Kirian ser ut som en ovanligt knotig, lång och muskulös man i 40-årsåldern med röd- och blåfläckig hud. Hans långa silverfärgade hår är uppsatt i en knut i nacken. Håret är mycket grovt och tycks röra sig på egen hand. Han bär full rustning av svart järn och använder helst sin stora stridshammare i strid.

Personlighet: Ambitiös och hänsynslös. Han ogillar att lyda under Malkûth som han anser vara inkompetent och fåfäng. Kirian gillar uppriktigt Mara, men skulle naturligtvis offra henne om det skulle främja hans intressen.

Utrustning: Svart rustning med Skydd E5. Stridshammare med Förtrollat vapen E6.
Talade språk:
Inferno 90%
Belmôni 75%
Östjoriska 55%
Diverse för rollpersonerna okända språk
Färdigheter:
Finna dolda ting 75%
Främmande kulturer 90%
Geografi 75%
Historia 90%
Köpslå 120%
Läsa och skriva 90%
Schack och brädspel 120%
Värdesätta 90%
Övertala 90%
Besvärjelser: Kirian behärskar Elementarmagi, Nekromanti och Mentalism till FV 25 om ni använder magiboxen. Annars kan han alla destruktiva besvärjelser plus teleportation i grundreglerna till 99% och E4. (Teleportationen är ingen besvärjelse utan en förmåga och kan användas obegränsat antal gånger.)
Vapenfärdigheter:
Dolk 75%
Stridshammare 90%
Stridsyxa 75%
Parera 90%

MÂLKUTH

STY 20
FYS 40
STO 15
INT 40
PSY 75
SMI 25
KAR 25
KP 28
SB +1T4
Utseende: Malkûth tycks vara i 40-årsåldern. Han är relativt lång och muskulös. Hans bakåtkammade svarta hår är grånat vid tinningarna, men det korta skägget är fortfarande korpsvart. Malkûths ögon är isblå och tomma. Han bär en sidenkåpa med silverbårder, och ett kortsvärd.

Personlighet: Malkûth var ursprungligen människa och till det yttre är han fortfarande det. Hans inre är dock förvridet bortom allt mänskligt. Malkûth har inga känslor av mänskligt slag kvar. Han är mer främmande än de flesta demoner.

Utrustning: Kortsvärd med Förtrolla vapen E 12.
Talade språk:
Inferno 90%
Belmôni 90%
Ett tiotal demonspråk
Urjori 90%
Erdir 90%
Ett tjugotal andra språk
Färdigheter:
Främmande kulturer 90%
Geografi 120%
Heraldik och genealogi 90%
Historia 120%
Köpslå 90%
Läsa och skriva 90%
Rida 65%
Schack och brädspel 90%
Övertala 90%
Besvärjelser: Malkûth behärskar Nekromanti, Elementarmagi, Mentalism, Harmonism och Demonologi till FV 30. Använder ni grundreglerna behärskar han alla besvärjelser till 150% och E 10.
Vapenfärdigheter:
Dolk 60%
Kortsvärd 90%
Parera 90%

VARELSER

En rad nya varelser finns med i äventyret. De presenteras närmare i speltermer här.

BAAHL

Gru. Eg.	Tärning	Typvärde
STY	8T6	28
FYS	6T6	21
STO	8T6	28
INT	3T6	11
PSY	2T6	7
SMI	2T6+1	8
KAR	-1T6	-4
KP	25	
SB	+1T6	

Naturliga vapen:

2 klor	50%	1T6
1 bett	40%	1T8

Naturlig rustning: 4 poängs hud
Utseende: Vagt människolika, men längre och kraftigare med regnbågsskimrande svart hud och svarta ögon. Deras naglar är kraftiga klor och tänderna vassa rovdjursbetar. Armar och ben har två leder i stället för en, och benens leder är vikta bakåt.
Personlighet: Baahls liv kretsar kring makt och kamp. De lever för att skaffa sig mer makt, gärna genom strid, lönnmord och svek.

BELMÔNER

Gru. Eg.	Tärning	Typvärde
STY	5T6	18
FYS	6T6	21
STO	4T6	14
INT	3T6	11
PSY	4T6	14
SMI	3T6	11
KAR	1T6	4
KP		18
SB		+1T4

Demoniska förmågor: Teleportera, Kroppsförändring

Utseende: Belmônerna liknar människor, men har halvgenomskinlig hud och vita, döda ögon. Deras hår skimrar i alla pastellfärger. Belmônerna är födda ur Vortex och nära besläktade med kaos. Deras kroppar har en tendens att tappa strukturen och flyta ut till amöbaliknande klumpar. De är könlösa och fortplantar sig genom delning. Inga former av familj- eller släktförhållanden förekommer. Vid delningen förintas den ursprungliga belmônens identitet och två nya skapas.
Personlighet: Impulsiva och lätt förvirrade. De kan också komma med lysande idéer. Många genialiska uppfinningar har gjorts av belmôner. De är kreativa, men har också lätt att bli destruktiva och nedbrytande.

PAZUZU

Gru. Eg.	Tärning	Typvärde
STY	10T10	55
FYS	10T6	35
STO	12T6	42
INT	4T6	14
PSY	8T6	28
SMI	3T6	11
KAR	-3T6	-11
KP		39
SB		+3T6

Demoniska förmågor: varierande, minst två och alltid Vingar och Frätande blod.
Naturliga vapen:

2 klo	40%	1T6
1 bett	30%	1T8
1 svanssting	40%	1T6 (giftstyrka 15)

Naturligt skydd: 6 poäng hud
Utseende: Pazuzu liknar mest humanoida flygvarelser med grön, vårtig hud och stora facettögon. De har ofta drypande käftar eller mandiblar. De är alltid omgivna av moln av skimrande flugor.
Personlighet: Melankoliska och känner att allt är förgängligt. Alla drömmar och planer slutar i aska och utplåning. Bara döden är för evigt.

KRAZZT

Gru. Eg.	Tärning	Typvärde
STY	12T10	66
FYS	8T6	28
STO	12T10	66
INT	1	1
PSY	1T4	3
SMI	2T6	7
KAR	–	–
KP		47
SB		+3T6

Naturliga vapen:
2 gripklor 40% 1T6
1 mandibelbett 30% 1T8

Naturligt skydd: 8 poängs hud

Utseende: Krazzt liknar mest av allt enorma bönsyrsor täckta av tjock spindelväv i många lager. De har inga ögon eller öron. De utstöter höga, obehagliga skrik.

Personlighet: Krazzt är inte alls intelligenta. De drivs av hunger och smärta. De rids med hjälp av särskilda sporrar som drivs in i sidorna. Svart, slemmigt blod brukar därför täcka deras sidor.

QUETZAL

Gru. Eg.	Tärning	Typvärde
STY	10T6	35
FYS	8T6	28
STO	10T6	35
INT	1	1
PSY	1T6	4
SMI	4T6	14
KAR	-1T6	-4
KP		32
SB		+2T6

Naturliga vapen:

2 klor	40%	1T6
1 bett	30%	1T8

Utseende: Dessa reptilliknande demoner påminner mest av allt om flygödlor täckta med färgskimrande fjädrar. De stinker fruktansvärt och dreglar oavbrutet från de väldiga käftarna fyllda med rakbladsvassa tänder.

Personlighet: Quetzal är lojala, hungriga och dumma riddjur som kan fås att flyga mot sin egen säkra död.

STÅLFÅGEL

Gru. Eg.	Värde
STY	40
FYS	30
STO	2-50
INT	6
PSY	15
SMI	20
KAR	5
KP	oförstörbar
SB	+2T6

Naturliga vapen:

2 klor	35%	1T6
1 bett	25%	1T8

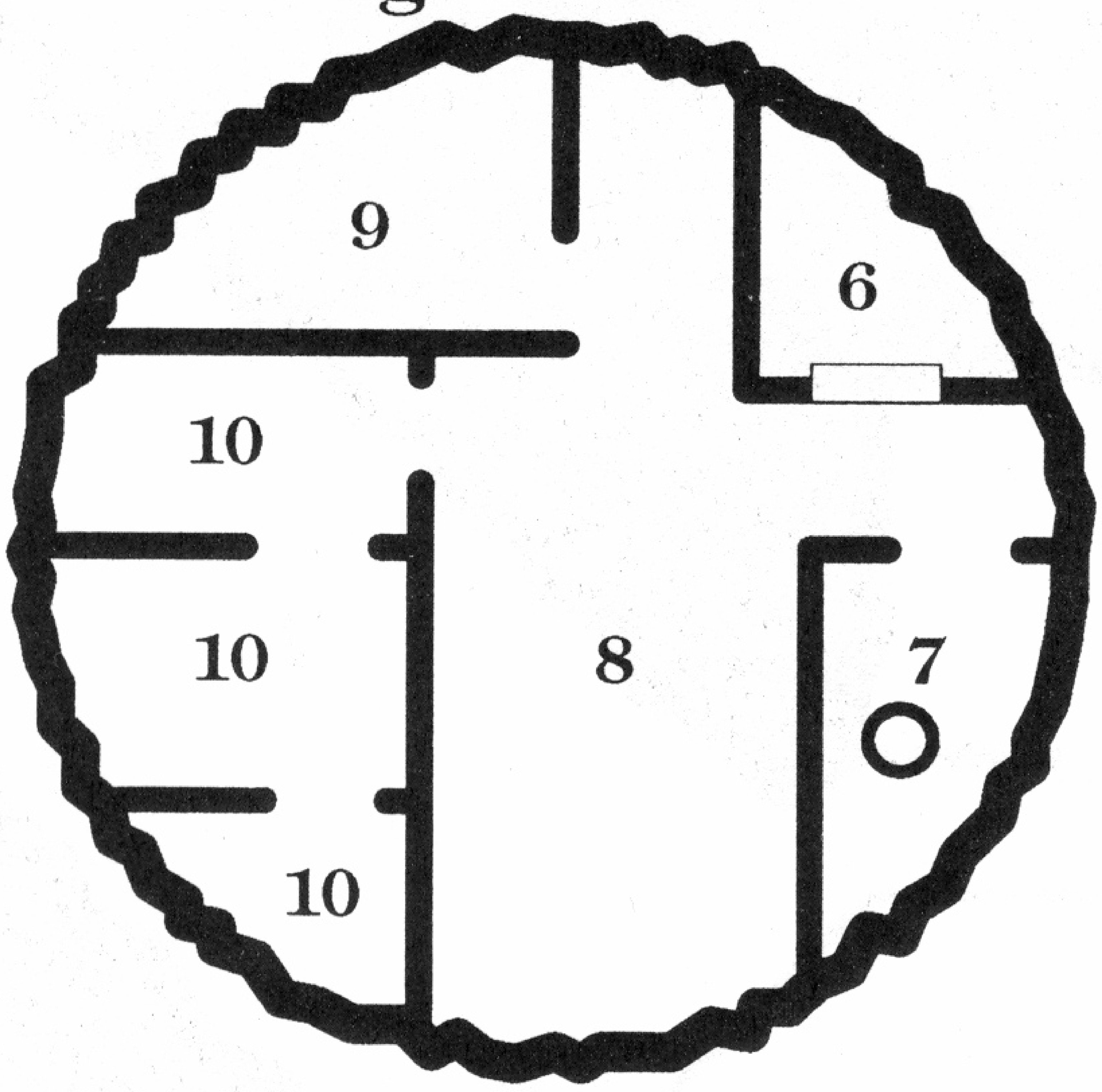
Naturligt skydd: solitt stål med inneboende Skydd E 10

Utseende: Silverglänsande, metallisk fågel med kalla grå ögon och pansarliknande fjäll över hela kroppen. Kan fritt växla mellan korpstorlek och drakstorlek. Stålfågeln är en levande varelse från Maras hemvärld. Den har evigt liv och är i praktiken oförstörbar. Den är den sista av sin art

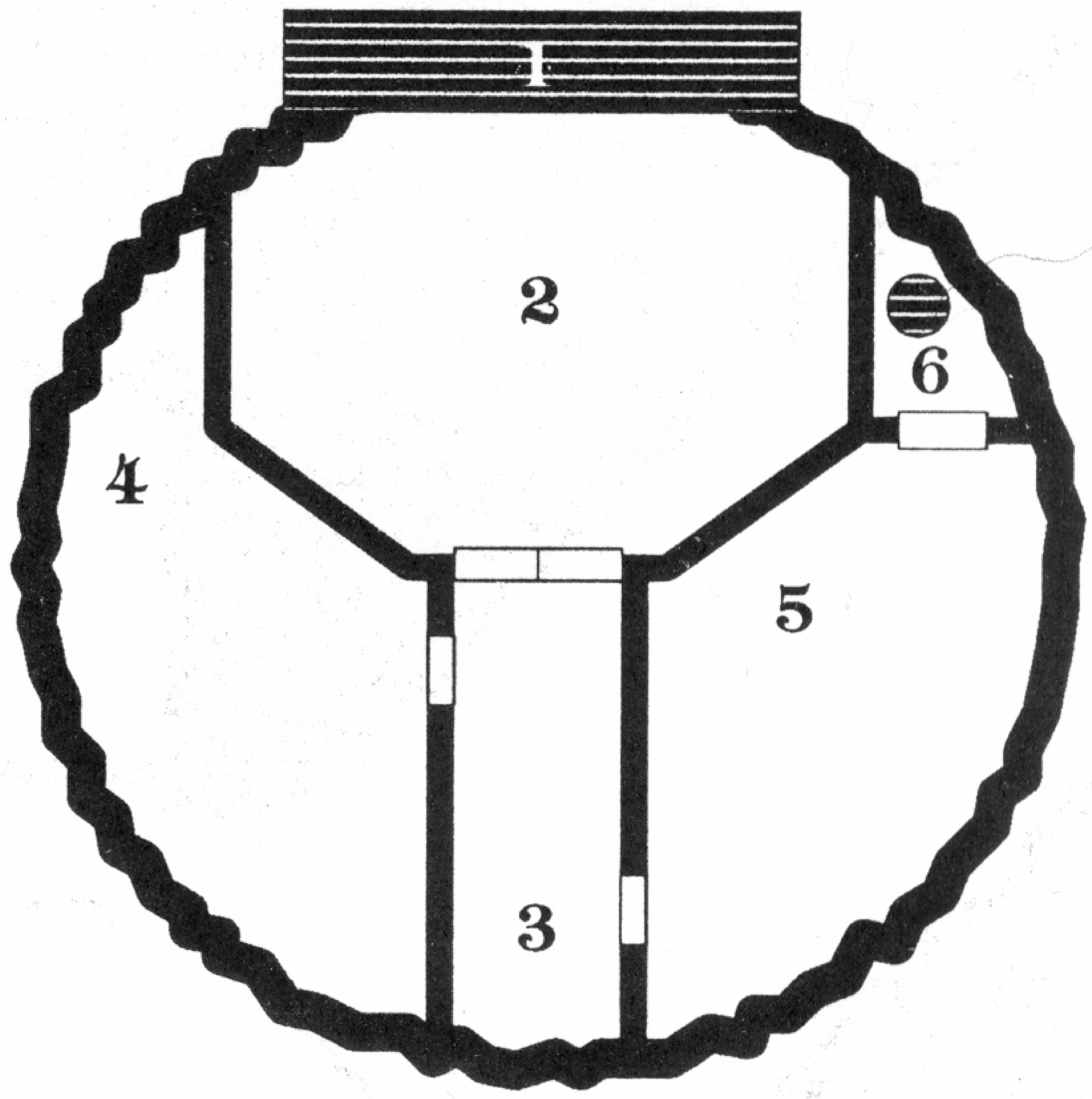
Personlighet: Stålfågeln heter Heroniche. Den älskar Mara och följer henne av egen vilja. De två har följts åt i mer än 20 år.

LUCIANOS TORN

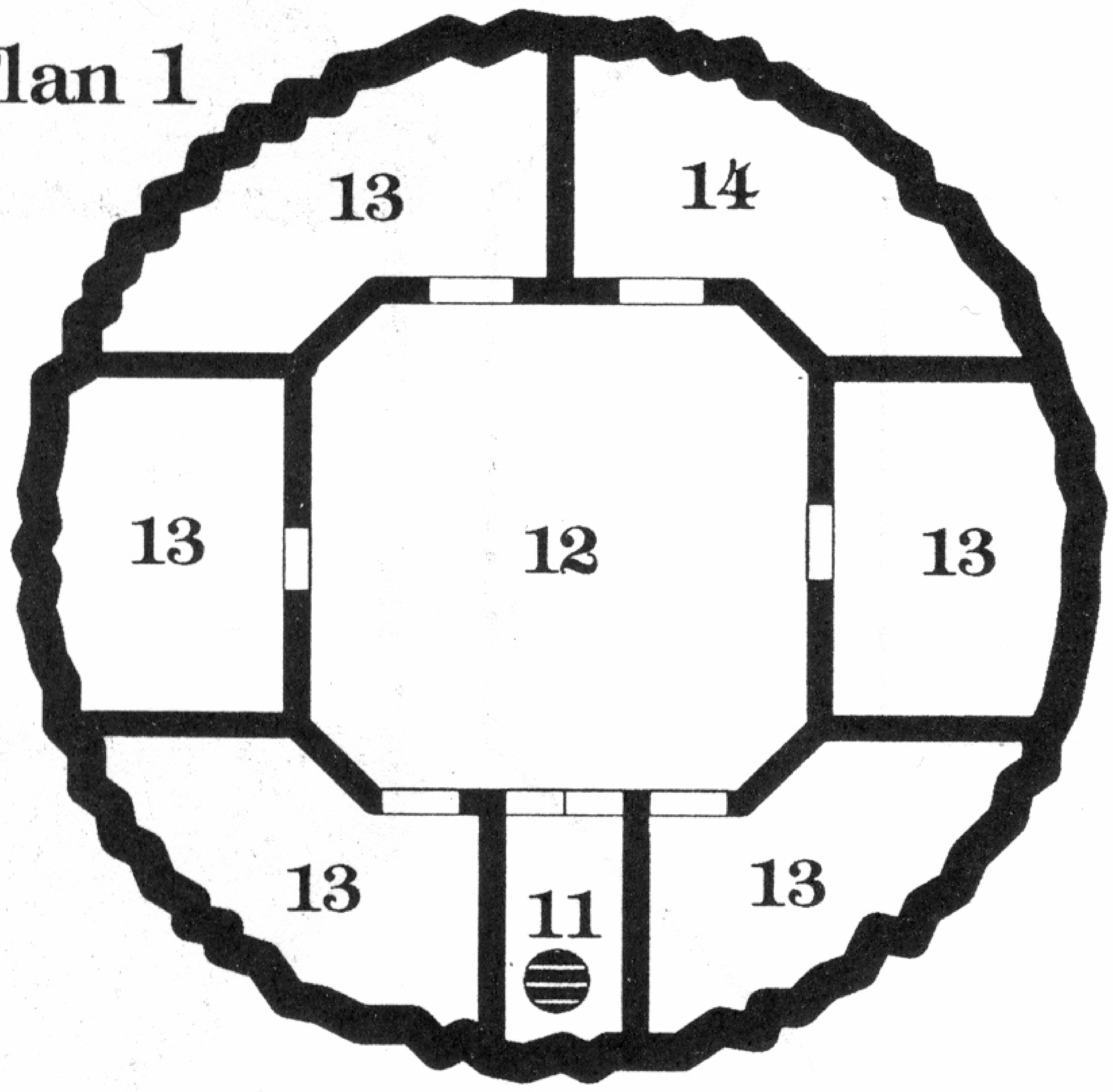
Källarvåning



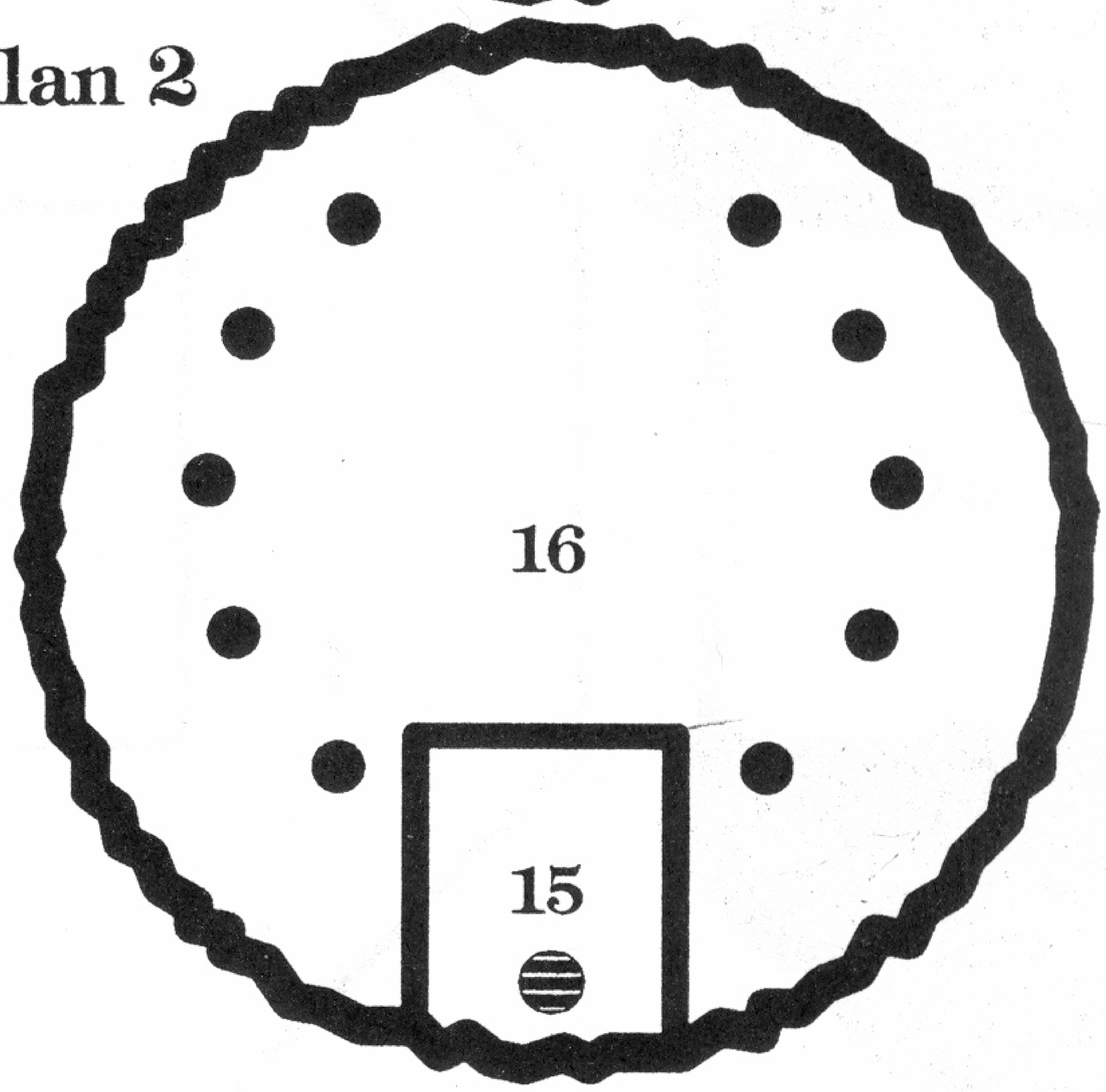
Bottenvåning



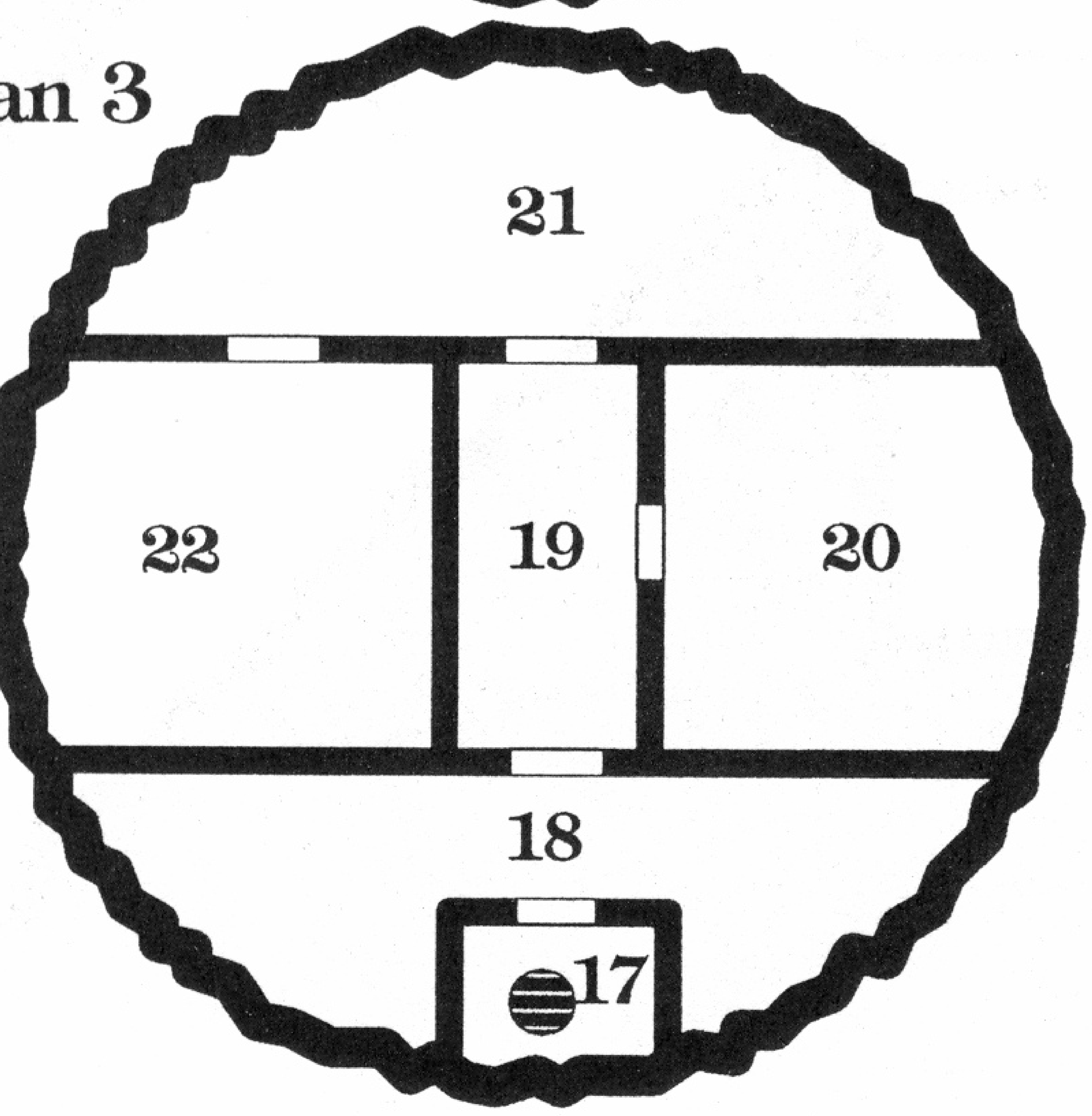
Plan 1



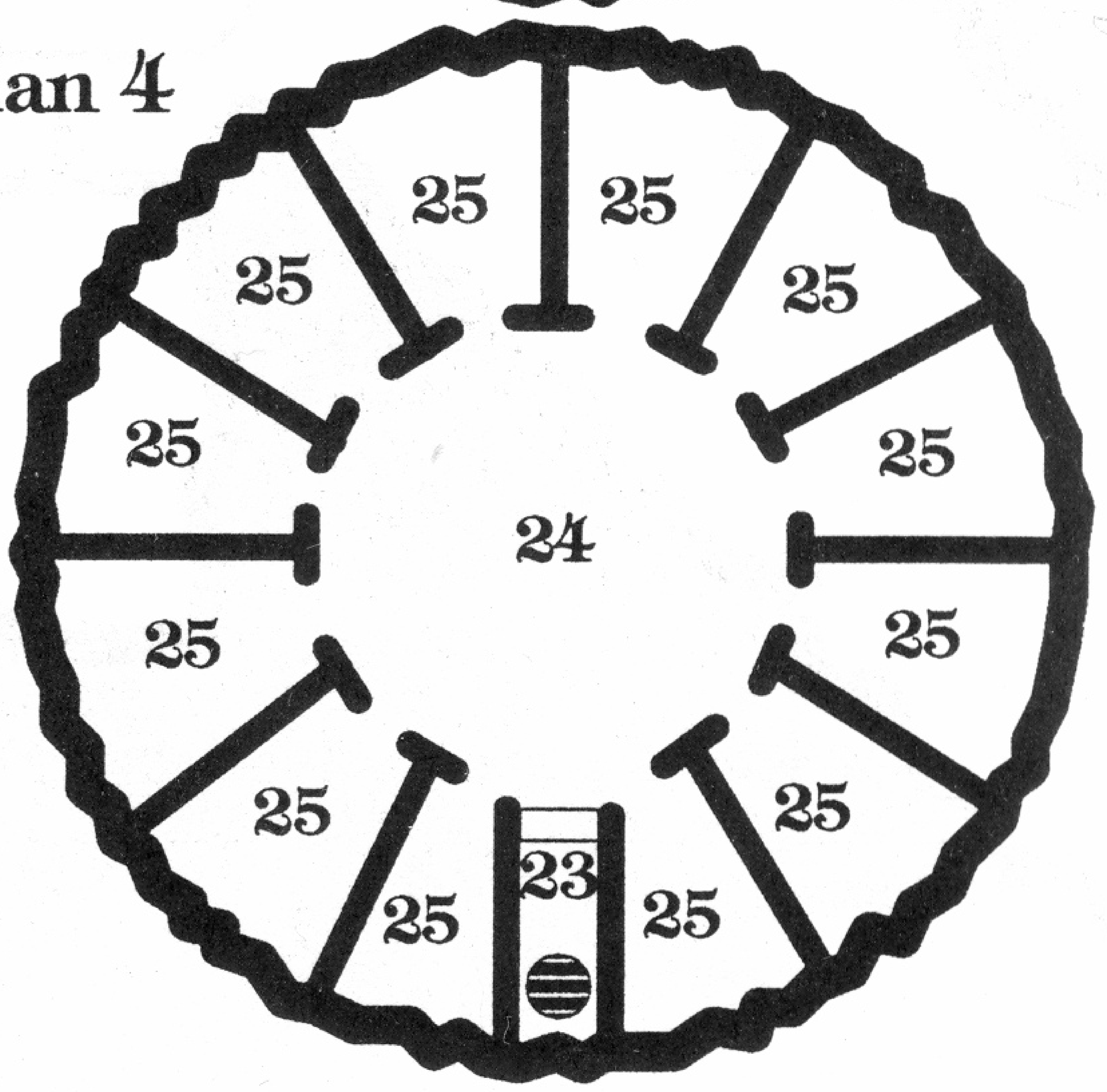
Plan 2



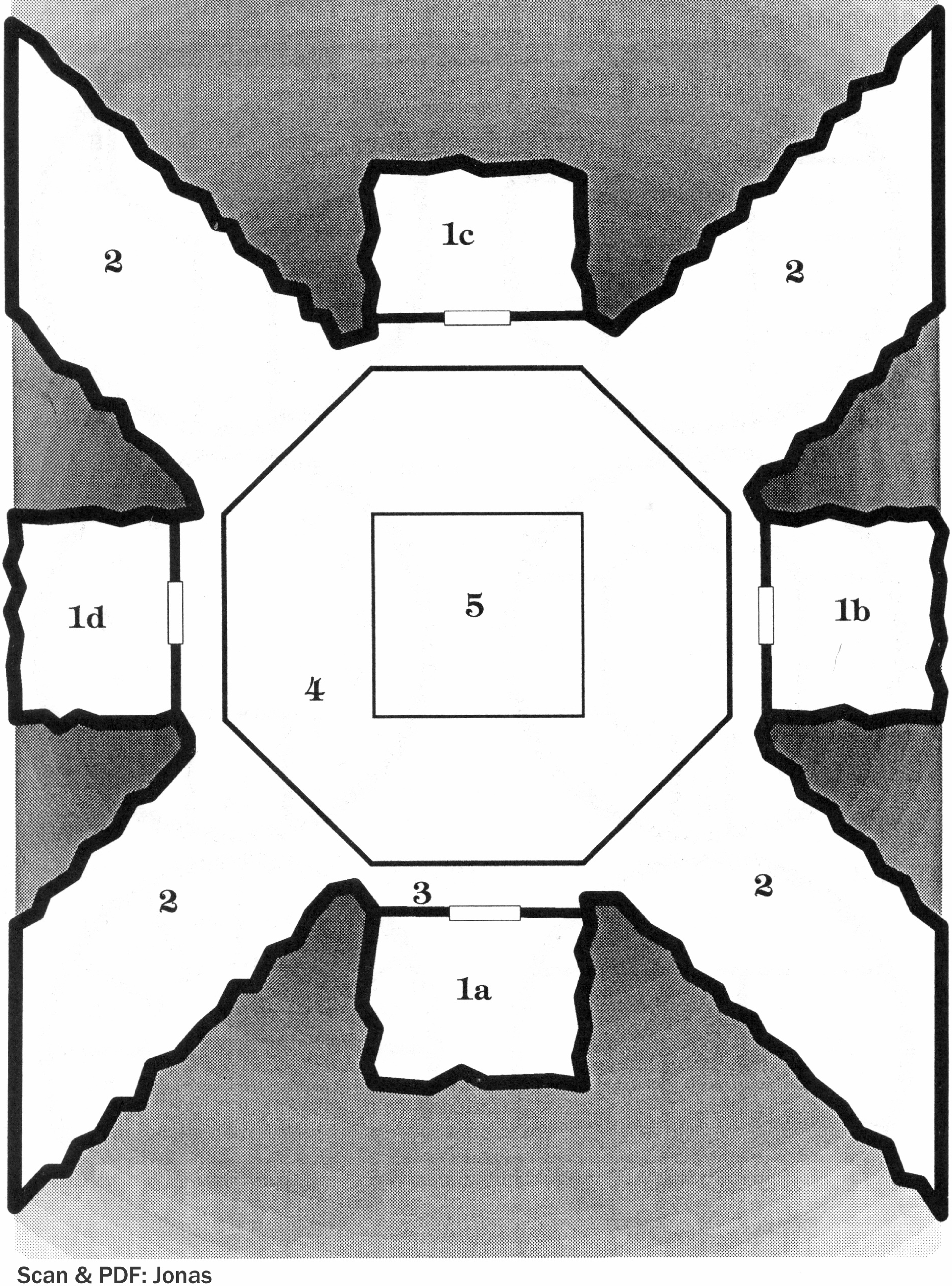
Plan 3



Plan 4



Malkûths Tronsal



Äventyrsspel presenterar Härskarserien

Efter att ha hamnat mitt i striderna mellan två handelshus och därefter blivit falskeligen anklagade för lönnmordet på det ena handelshuset, slutade spåren vid den mystiske kultledaren Luciano. Efter sin jakt genom en magisk portal, vaknar plötsligt rollpersonerna efter en tidlös interdimensionell färd genom Altors okända sfärer, på ett ställe de inte kunnat föreställa sig ens i sina värsta mardrömmar.

Bered dig på ett djävulskt spännande äventyr .

OBS! Detta är inget spel i sig. Du måste ha tillgång till Drakar och Demoner för att kunna använda Demonprinsen.

Demonprinsen är tredje och sista delen i Härskarserien, men kan även spelas helt fristående.

ÄVENTYRSSPEL ®

001-0122